

Medienrallyes für die Sekundarstufe I – Konzeption, Durchführung, Evaluation eines Projekts in der Schulbibliothek Stuttgart-Neugereut

Diplomarbeit

im Fach Kinder- und Jugendmedien im
Studiengang Öffentliche Bibliotheken
der
Fachhochschule Stuttgart –
Hochschule der Medien

Veronika Flamm

Erstprüferin:	Prof. Susanne Krüger
Zweitprüferin:	Birgit Lange

Bearbeitungszeitraum: 15. Juli 2002 bis 15. Oktober 2002

Stuttgart, Oktober 2002

Kurzfassung

In dieser Arbeit wird ein Konzept für eine Medienrallye für sechste und siebte Klassen in der Haupt- und Realschule vorgestellt, welches sich an den Freizeitinteressen von Schülern orientiert. Dieses Konzept wurde in der Schulbibliothek Stuttgart-Neugereut in der Praxis mit zwei Klassen erprobt und anschließend evaluiert und angepasst. Diese Arbeit soll Anregung und Arbeitshilfe für Jugendbibliotheken sein, diese Rallye nachzuahmen, zu variieren oder selbst neue Medienrallyes für die Sekundarstufe I zu entwickeln.

Denn freizeitorientierte Medienrallyes eröffnen Bibliotheken die Möglichkeit neue Benutzergruppen unter den Jugendlichen zu erschließen, insbesondere soziokulturell benachteiligte Jugendliche, die Öffentlichen Bibliotheken ansonsten eher fern stehen.

Schlagwörter:

Medienrallye, Sekundarstufe I, Konzept, Durchführung, Evaluation

Abstract

A concept for a media rally for 6th and 7th grade, which considers student's hobbies and interests is presented. This concept has been put into praxis with two classes at the school library in Stuttgart-Neugereut. Afterwards it has been evaluated and adapted. This thesis is to be a suggestion and a programming idea for libraries for juvenile to imitate or vary this media rally or to develop new media rallies for kids in junior high school.

Media rallies, which consider student's interests, make it possible for libraries to win new customer groups, especially socio culturally disadvantaged juvenile, who actually are no typical customers in public libraries.

Keywords:

media rally, junior high school, concept, organization, evaluation

Inhaltsverzeichnis

Kurzfassung	2
Abstract.....	2
Inhaltsverzeichnis.....	3
Abbildungsverzeichnis	6
Abkürzungsverzeichnis	7
1 Einführung.....	8
2 Definition von Medienrallyes.....	10
3 Ziele und Grenzen von Medienrallyes für die Sekundarstufe I.....	11
3.1 Imageverbesserung und Kundengewinnung.....	11
3.1.1 Hervorhebung der Medienvielfalt	11
3.1.2 Orientierung an den Interessen der Schüler.....	13
3.1.3 Schaffung einer angenehmen Atmosphäre	15
3.2 Chancengleichheit	16
3.2.1 Überbrückung der „Digital Divide“	17
3.2.2 Förderung von Medienkompetenz	18
3.2.3 Leseförderung	20
4 State of the Art	22
4.1 Bertelsmann Stiftung: Vom Entdecker zum Rechercheprofi	22
4.2 Mehr mit Medien machen, Bd. 6 Neue Medien kreativ.....	23
4.3 Konzepte der Stadtbücherei Stuttgart	24
4.4 Konzepte für Medienrallyes vom Institut für angewandte Kindermedienforschung (IfaK).....	26
4.5 Das Lernsystem Informationskompetenz (LIK) – Parallelen und Gegensätze zur Medienrallye.....	28
4.6 Projekt zur Verbesserung der Recherchekompetenz von Schülern.....	30
4.7 Resümee.....	31
5 Die Zielgruppe	32
5.1 Eingrenzung der Zielgruppe	32
5.2 Ergebnisse aus der Jugendforschung.....	32

5.3	Die Klassen 6.7 und 6.8 der Hauptschule der Jörg Rathgeb Schule in Stuttgart-Neugereut	34
5.3.1	Gespräche mit den Klassenlehrern	34
5.3.2	Besuch in den Klassen	35
5.3.3	Der Fragebogen	35
5.3.3.1	Auswertung des Fragebogens.....	36
6	Konzept der Medienrallye: Weltreise durch die Bibliothek.....	40
6.1	Grundidee	40
6.2	Zielgruppe	40
6.3	Ziele.....	41
6.4	Vorbereitung.....	42
6.5	Personalaufwand	43
6.6	Zeitplan.....	43
6.7	Ablauf.....	44
6.7.1	Begrüßung.....	44
6.7.2	Rallye.....	44
6.7.3	Schlussrunde.....	45
7	Erfahrungsbericht und Evaluation	46
7.1	Begrüßung und Einführung in das Thema.....	46
7.1.1	Erfahrungsbericht.....	47
7.1.2	Evaluation.....	47
7.2	Station CD-ROM.....	47
7.2.1	Erfahrungsbericht.....	47
7.2.2	Evaluation.....	49
7.3	Station Internet.....	49
7.3.1	Erfahrungsbericht.....	50
7.3.2	Evaluation.....	50
7.4	Station Buch.....	51
7.4.1	Erfahrungsbericht.....	51
7.4.2	Evaluation.....	52
7.5	Station Hörspiel.....	52
7.5.1	Erfahrungsbericht.....	53
7.5.2	Evaluation.....	53
7.6	Station Comicwerkstatt.....	54
7.6.1	Erfahrungsbericht.....	55
7.6.2	Evaluation.....	55

7.7	Station Film	56
7.7.1	Erfahrungsbericht und Evaluation der 1. Rallye	57
7.7.2	Erfahrungsbericht und Evaluation der 2. Rallye	58
7.8	Schlussrunde	60
7.8.1	Erfahrungsbericht	60
7.8.2	Evaluation	61
7.9	Zusammenfassende Evaluation	61
8	Übertragbarkeit des Konzepts und Variationen	66
9	Resümee	68
	Anhang A.1: Fragebogen I	70
	Anhang A.2: Überarbeitete Version von Fragebogen I	71
	Anhang A.3.: Auswertung von Fragebogen I	72
	Anhang B: Vorlagen für die Karten für das Pantomimespiel	75
	Anhang C.1: Arbeitsblätter für die Stationen	77
	Anhang C.2: Arbeitsblätter für die Alternativstationen	85
	Anhang C.3: Beispiele von Ergebnissen der Comicwerkstatt	87
	Anhang D.1: Feedbackfragebogen	89
	Anhang D.2: Auswertung des Feedbackfragebogens nach Klassen	90
	Anhang D.3: Auswertung des Feedbackfragebogens nach Geschlecht	93
	Anhang E: Quelle – Arbeitsblatt OPAC der Stadtbücherei Stuttgart	96
	Literaturverzeichnis	97
	Selbständige Sekundärliteratur	97
	Unselbständige Sekundärliteratur	98
	Sonstige Quellen	99
	Medien für die Rallye – Stationen	100
	Erklärung	101

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Station CD-ROM / Hip Hop.....	48
Abbildung 2: Station Internet / Mangas	49
Abbildung 3: Station Buch / Fußball	51
Abbildung 4: Station Hörspiel / Malula.....	53
Abbildung 5: Station Comicwerkstatt.....	55
Abbildung 6: Station Film / Karakum	59
Abbildung 7: Eine Gruppe präsentiert ihren Rap.....	60
Abbildung 8: Schlussrunde.....	61
Abbildung 9: Kundengewinnung durch die Medienrallye	63

Abkürzungsverzeichnis

AV-Medien Audiovisuelle Medien

HdM Hochschule der Medien

IfaK Institut für angewandte Kindermedienforschung

LIK Lernsystem Informationskompetenz

OPAC Online Public Access Catalogue (Digitaler Bestandskatalog in Bibliotheken)

1 Einführung

Mit dem 12. bis 13. Lebensjahr setzt nicht nur die Pubertät ein, sondern auch der sogenannte „Leseknick“ kommt bei vielen Jugendlichen zum tragen.¹ Das heißt die Teenager lesen wesentlich weniger. Auch die PISA Studie hat zu Tage gebracht, dass heute 42 Prozent der 15jährigen in Deutschland überhaupt nicht zum Vergnügen lesen.² Erfahrungsgemäß stehen besonders Hauptschüler³ dem Medium Buch fern.

Was bedeutet dies für die Bibliotheksarbeit mit Jugendlichen? Welche Möglichkeiten gibt es für Bibliotheken ihre jungen Kunden auch mit dem Eintritt in die Pubertät zu halten oder gar neue Benutzer aus dieser Altersgruppe zu gewinnen?

Eine mögliche Antwort auf diese Fragen ist, die Bibliothek nicht auf das Medium Buch und die Aufgabe Leseförderung, die damit einhergeht, zu beschränken, sondern sie als Mediothek zu verstehen, die sie in der Praxis gewöhnlich schon ist. Sie wird jedoch oft noch nicht genug als solche beworben. Auch wenn quantitativ die Printmedien in den Bibliotheken immer noch stark überwiegen, so wächst doch der Bestand an AV - Medien und den neuen Medien stetig. Jedoch wichtiger als die Quantität ist, dass die verschiedenen Medienarten gleichwertig behandelt werden. Nur so sehen sich junge Menschen mit ihren Medieninteressen ernst genommen

Die heutigen Kinder und Jugendlichen sind mit allen Medienarten aufgewachsen und wollen von diesen auch Gebrauch machen. „Kinder und Jugendliche wählen heute aus dem gesamten Medienangebot das für sich aus, was in der jeweils konkreten Situation die jeweils spezifischen Bedürfnisse befriedigen kann“.⁴

Hier müssen die Bibliotheken ansetzen. AV - Medien und die neuen Medien können als Magnet dienen, um jugendliche Bibliotheksnutzer zu halten oder gar neue hinzuzugewinnen. Die Medien alleine ziehen die jungen Kunden jedoch nicht an. Sie müssen auch Träger von Geschichten oder Informationen sein, die

¹ Vgl. Lesen fördern in der Welt von morgen: Modelle für die Partnerschaft von Bibliothek und Schule; Bertelsmann Stiftung (Hrsg.), Gütersloh: Verlag Bertelsmann Stiftung, 2001. S. 172

² Vgl.: PISA 2000: Basiskompetenzen von Schülerinnen und Schülern im internationalen Vergleich, Jürgen Baumert u.a. (Hrsg.), Opladen: Leske und Budrich, 2001. S. 113-116

³ Bei allen männlichen Bezeichnungen in dieser Arbeit sind auch die weiblichen gemeint.

⁴ Heidtmann, Horst: Kindermedien/Horst Heidtmann.- Stuttgart: Metzler, 1992 (Sammlung Metzler;Bd.270). S. 185

für die Jugendlichen von Interesse sind. Dies sind jedoch Fragen des Bestandsaufbaus, die nur am Rande angesprochen werden sollen.

In dieser Arbeit steht ein Marketingkonzept zur Förderung der Bibliotheksnutzung durch Jugendliche im Zentrum. Es soll eine Erweiterung des „Marketingkonzepts für das Lesen“ darstellen, wie es von der Bertelmann Stiftung im Rahmen des Projekts „Öffentliche Bibliotheken und Schule – neue Formen der Partnerschaft“ entwickelt worden ist. Hier ging es um eine Konzentration auf die Lesewünsche und –bedürfnisse der Schüler.⁵ In der vorliegenden Arbeit sollen jedoch alle Medienwünsche und –bedürfnisse von Jugendlichen im Mittelpunkt stehen. Oberstes Ziel ist hier nicht wie bisher die Leseförderung, sondern das Heranführen von Jugendlichen an die Bibliothek und ihre Medien. Damit eröffnen sich auch soziokulturell benachteiligten Jugendlichen neue Chancen ihren Weg in der Informationsgesellschaft zu machen.

Als zentrales Element bei diesem Marketingkonzept steht die Medienrallye. Als Veranstaltungsform, die den Kindern und Jugendlichen die Medienvielfalt in der Bibliothek bewusst macht, ist die Medienrallye prädestiniert. Um so erstaunlicher ist es, dass dieses Konzept bisher vor allem bei Klassenführungen für Kinder im Grundschulalter angewandt wurde und nur selten für ältere Kinder und Jugendliche.⁶

In dieser Arbeit soll ein Konzept für eine Medienrallye für sechste und siebte Klassen in Haupt- und Realschulen vorgestellt werden, welches versucht die Freizeitinteressen der Jugendlichen in die Rallye zu integrieren. Die Vorlieben der teilnehmenden Schüler wurden vor der Rallye mit Hilfe eines Fragebogens ermittelt. Hierdurch soll gewährleistet sein, dass die Jugendlichen sich ernst genommen fühlen und Spaß an der Rallye haben. Ziel ist es vor allem die Jugendlichen zu erreichen, die bisher nur selten oder nie eine Bibliothek genutzt haben. Ihnen soll die Bibliothek als Ort vermittelt werden, zu dem sie nach der Medienrallye auch in ihrer Freizeit gerne wiederkommen.

Das Konzept wurde im Juli 2002 in der Praxis mit zwei sechsten Klassen der Hauptschule der Jörg – Rathgeb Schule in Stuttgart Neugereut in der Schulbibliothek Neugereut erprobt und aufgrund dieser Praxiserfahrungen evaluiert und modifiziert.

⁵ Vgl.: Lesen fördern in der Welt von morgen a.a.O. S. 17

⁶ Vgl.: Kapitel 4: State of the Art

2 Definition von Medienrallyes

„Eine Medienrallye, was ist das überhaupt?“ Bei meinem Besuch in den Klassen, mit denen ich die Medienrallye ausprobieren wollte, habe ich die Schüler gefragt, was sie sich unter einer Medienrallye vorstellen. Schließlich habe ich mich mit einer Klasse auf folgende Umschreibung geeinigt:

„Medien - Stationen - Durchlauf - Quiz“. Diese Begriffskette beinhaltet alle wichtigen Elemente einer Medienrallye.

Für die Medienrallye werden verschiedene Stationen aufgebaut. An jeder Station gibt es eine Aufgabe, die jeweils mit Hilfe von einem anderen Medium gelöst werden muss. „Dabei können alle Medienarten gleichberechtigt genutzt und ausprobiert werden“⁷. Es können auch Kreativstationen in die Rallye eingebaut werden, bei denen man sich aktiv mit Medieninhalten auseinandersetzt und dabei z.B. auch selbst ein Medium herstellt. Die Teilnehmer werden in Kleingruppen aufgeteilt, in denen sie alle Stationen durchlaufen müssen und die Aufgaben lösen. Dies gibt der Rallye einen Wettbewerbscharakter. Dieser kann durch die Vergabe von Preisen gesteigert werden oder aber auch durch ein gemeinsames Lösungswort, das nur von allen Gruppen gemeinsam herausgefunden werden kann, entschärft werden.

Durch ihren Abwechslungsreichtum und die spielerischen Elemente sind Medienrallyes besonders für Kinder und Jugendliche geeignet.

Medienrallyes finden gewöhnlich in Öffentlichen Bibliotheken statt, da diese die einzigen Institutionen sind, die das für die Umsetzung einer Medienrallye benötigte vielfältige Medienangebot besitzen.

⁷ Hautzinger, Claudia: Konzeption der Medienrallyes in der Kinderbücherei KIM im Wilhelmshaus Stuttgart. In: Mehr mit Medien machen: aktive Literatur- und Medienvermittlung in Kinder- und Jugendbibliotheken/DBI, Deutsches Bibliotheksinstitut. [Hrsg. Von der DBI Expertengruppe „Kreativer Umgang mit digitalen Medien in Kinder- und Jugendbibliotheken“ im Auftrag der Kommission des DBI für Kinder- und Jugendbibliotheken]Bd. 6 Neue Medien kreativ: Anregungen für die Arbeit in Kinder- und Jugendbibliotheken, Berlin: DBI, 1999. S. 66

3 Ziele und Grenzen von Medienrallyes für die Sekundarstufe I

Wie in Kapitel vier genauer ausgeführt werden wird, waren Medienrallyes bisher vor allem eine Veranstaltungsform für Kinder im Grundschulalter. Im folgenden Kapitel soll erläutert werden warum Medienrallyes auch bei der Arbeit mit höheren Klassen Anwendung finden sollten und welche Ziele mit diesem Veranstaltungskonzept angestrebt werden.

Um übersteigerte Erwartungen an diese Veranstaltungsform zu vermeiden, sollen jedoch auch die Grenzen von Medienrallyes und die Probleme, die bei der Vorbereitung und Durchführung der Rallyes auftauchen können, aufgezeigt werden.

3.1 Imageverbesserung und Kundengewinnung

Das unmittelbarste Ziel einer Medienrallye für Jugendliche sollte für die Bibliothek sein, eine Imageverbesserung bei den Jugendlichen herbeizuführen. Während der Rallye hat die Bibliothek die Möglichkeit sich als moderne Bildungs- und Freizeiteinrichtung mit vielfältigem Angebot und angenehmer Atmosphäre darzustellen. Negative Assoziationen, die oft von Schülern mit dem Stichwort Bibliothek verbunden werden, können relativiert und Hemmschwellen abgebaut werden. Wenn es der Bibliothek also gelingt, sich entsprechend positiv darzustellen, besteht auch die Möglichkeit, unter den Rallyeteilnehmern neue Kunden zu gewinnen und langfristige Bibliotheksnutzung zu festigen.

3.1.1 Hervorhebung der Medienvielfalt

„Schüler sind heute in einer multimedial geprägten Umwelt, mit dem gleichberechtigten Nebeneinander verschiedener Medien aufgewachsen. Sie wollen die ganze Bandbreite der zur Verfügung stehenden Unterhaltungsmedien nutzen.“⁸ Deshalb werden diejenigen, welche die Literatur als das einzig Wahre und Gute ansehen, auch immer größere Schwierigkeiten haben, Zugang zu Jugendlichen zu finden, für die der Umgang mit den neuen Medien selbstver-

⁸ Heidtmann, Horst: Leseförderung durch Film und Fernsehen. In: Beiträge Jugendliteratur und Medien, 6. Beiheft 1995, Arbeitsgemeinschaft Jugendliteratur und Medien (Hrsg.), Weinheim: Juventa Verlag GmbH, 1995. S. 92

ständig ist⁹. Den meisten Bibliotheken ist dies bewusst. Deshalb haben sie sich in den letzten Jahren auch immer mehr zu Mediotheken gewandelt, in denen den Kunden alle Medienarten zur Nutzung und Ausleihe angeboten werden. Schon in „Bibliotheken `93“ wurde empfohlen, dass AV-Medien und neue Medien 20 Prozent des Bestands an öffentlichen Bibliotheken ausmachen sollen.¹⁰ Diese Empfehlung würde heute vermutlich noch höher liegen. Die meisten Bibliotheken werten weder die AV- noch die neuen Medien ab und erreichen deshalb, wie bereits eine Schülerbefragung der Bertelsmann Stiftung 1996 gezeigt hat, durch ihr Angebot an AV - Medien oder Möglichkeiten rund um den Computer auch zahlreiche Nicht-Leser unter den Jugendlichen.¹¹

Die Bibliotheken sollten weiter diesen Weg gehen und einen, was Medienarten angeht, wertfreien Bestandsaufbau betreiben. Denn nur, wer die vielfältigen Medieninteressen der Jugendlichen akzeptiert, zeigt, dass er auch die Jugendlichen selbst akzeptiert, deren Alltag von der Nutzung verschiedenster Medien durchzogen ist.

Hierdurch können sich die Bibliotheken auch positiv von Lehrern absetzen. Denn leider sind auch heute noch viele Lehrer von der Überlegenheit der gedruckten Medien gegenüber den AV- und den neuen Medien überzeugt. Deshalb gilt es in den nächsten Jahren, zunächst verstärkt bei Lehrern, Überzeugungsarbeit zu leisten und Hemmschwellen abzubauen. Auch Bettina Hurrelmann betont, dass in der Pädagogik weniger die Wertigkeit einzelner Medien bedeutsam ist, sondern die Frage, welche Wertigkeit Erziehende ihnen beimessen. Deren Ansichten werden leicht zur Self-fulfilling-prophecy.¹²

Jedoch genügt es nicht Medienvielfalt anzubieten. Sie muss auch aktiv in die medienpädagogische Programm- und Veranstaltungsarbeit einbezogen werden.¹³ Medienrallyes sind die einzigen Veranstaltungen, bei denen alle Medien der Bücherei gleichberechtigt genutzt und ausprobiert werden können¹⁴.

⁹ Vgl.: Conrady, Karl Otto: Warum noch zum Lesen aktivieren – und wie? In: Lebenswelten und Medienräume: Jugendliche, Bibliothek und Schule, Gütersloh: Verl. Bertelsmann Stiftung, 1997. S. 9

¹⁰ Vgl.: Bibliotheken `93: Strukturen, Aufgaben, Positionen. Berlin, Göttingen: Bundesvereinigung Deutscher Bibliotheksverbände, 1994. S. 14

¹¹ Vgl.: Lesegewohnheiten – Lesebarrieren: Öffentliche Bibliothek und Schule – neue Formen der Partnerschaft; Ergebnisse der Schülerbefragung 1995/1996, Friederike Harmgarth (Hrsg.), Gütersloh: Verlag Bertelsmann Stiftung, 1997. S. 102

¹² Vgl.: Bettina Hurrelmann: Abschließende Podiums- und Plenardiskussion. In: Lesen im Umbruch – Forschungsperspektiven im Zeitalter von Multimedia: Dokumentation des Symposiums der Stiftung Lesen in Zusammenarbeit mit dem Börsenverein des deutschen Buchhandels am 27./28. Juni 1997 in Frankfurt am Main, Stiftung Lesen (Hrsg.), 1. Aufl, Baden-Baden: Nomos Verl.-Ges., 1998. S. 207

¹³ Vgl.: Mehr mit Medien machen, Bd. 6. a.a.O. S. 7

¹⁴ Vgl.: Claudia Hautzinger: a.a.O. S. 66

Um die Medienvielfalt als Stärke der Öffentlichen Bibliotheken hervorzuheben, ist die Medienrallye für Jugendliche folglich die beste Möglichkeit. Und da vor allem in kleineren Bibliotheken nur eine eingeschränkte Zahl an PC- Arbeitsplätzen, CD-ROM-PCs und Internetplätzen zu Verfügung steht ist eine Medienrallye oft auch die einzige Möglichkeit für Bibliotheken, die neuen Medien in Klassenführungen und sonstige Veranstaltungen für eine große Zahl von Kindern oder Jugendlichen mit einzubeziehen.

Die größte Grenze bei der Hervorhebung der Medienvielfalt in einer Bibliothek ist deren Bestand und technische Ausstattung. Nicht in jeder Bibliothek ist die Medienvielfalt bereits Realität. In vielen kleineren Bibliotheken fehlt es noch an Geld, um den Kunden ein vielfältiges multimediales Angebot machen zu können. Und es gibt auch immer noch vereinzelt Bibliothekare, die in den AV- und den elektronischen Medien eine Bedrohung für die Buchkultur sehen.¹⁵ Dies wirkt sich dementsprechend auf den Bestand aus. Wo jedoch die Medienvielfalt nicht existiert, kann sie auch nicht bei der Erschließung neuer Benutzergruppen helfen.

Auch haben viele kleinere Bibliotheken noch keinen Internetanschluss oder keine Möglichkeit, CD-ROMs vor Ort aufzuspielen. Zudem besitzt nicht jede Bibliothek einen Fernseher, Videorecorder, Kassettenrecorder oder CD-Spieler, um AV - Medien in die Rallye einbauen zu können. Somit ist es für viele Bibliotheken aus rein technischen Gründen noch nicht möglich, alle Medienarten in eine Rallye einzubauen.

Hier müssen die Bibliotheken bei den Kommunalpolitikern Überzeugungsarbeit leisten, um sich die nötige technische Ausstattung zu erkämpfen.

3.1.2 Orientierung an den Interessen der Schüler

Eine wichtige Frage, die man sich vor der Konzeption einer Medienrallye für die Sekundarstufe I stellen sollte, ist die, ob man die Rallye an schulischen Themen oder an Themen, welche die Schüler in ihrer Freizeit interessieren, orientieren will. Ansetzen sollte diese Überlegung dabei, dass man, um an die Schüler heranzukommen, zuerst den Lehrer davon überzeugen muss, dass eine Medienrallye sinnvoll ist. Hierbei kann es bereits im Vorfeld zu Schwierigkeiten kommen. Denn es muss davon ausgegangen werden, dass eine Rallye mit Schulthemen bei Lehrern eher Anklang findet, zumal v.a. ältere Lehrer die

¹⁵ Umlauf, Konrad: Bestandsaufbau an öffentlichen Bibliotheken, Frankfurt am Main: Klostermann, 1997. S. 51

Interessen ihrer Schüler oft als „trivial“ abtun.¹⁶ Zudem ist es insbesondere bei Lehrern, die selbst kaum Erfahrungen mit den neuen Medien haben schon schwer genug sie zu überzeugen, dass der Umgang mit den neuen Medien und den AV-Medien sinnvoll ist. Wenn dann auch noch Freizeitinteressen der Schüler als Thema der Rallye genannt werden, wird es für Bibliothekare je nach der Einstellung des Lehrers eine schwere Aufgabe sein, Überzeugungsarbeit zu leisten.

Die Bibliothek hat die Aufgabe, Informationskompetenz zu vermitteln. Dies muss jedoch nicht unbedingt im Rahmen der Recherche nach Schulthemen erfolgen. Freizeitthemen können auf die selbe Art recherchiert werden. Wie bei Schulthemen ist ein Blick ins Register eines Buches notwendig oder das richtige Suchwort ist bei der Suche nach Information in den verschiedenen Medien entscheidend. Die Fähigkeit, mit den verschiedenen Medien umzugehen und Informationen zu finden, lässt sich also sowohl mit Freizeitthemen als auch mit Schulthemen erlernen. Der große Unterschied ist jedoch, dass die Schüler bei der Suche nach Informationen, die sie interessieren, motivierter sind und somit auch besser lernen. Dies kann ein Argument sein, um Lehrer vom Sinn freizeitorientierter Medienrallyes zu überzeugen.

Außerdem empfiehlt es sich, den Lehrern freizeitorientierte Medienrallyes für die ruhigeren Zeiten des Schuljahres anzubieten, z.B. ganz zu Anfang oder zu Ende des Schuljahres oder im Rahmen von Projekttagen, um sie für den Lehrer attraktiver zu machen.

Man sollte jedoch nicht vergessen, dass die Zielgruppe der Medienrallye nicht die Lehrer, sondern die Schüler sind. Es wird für die Bibliothek wesentlich einfacher, sich während des Klassenbesuchs von der Schule positiv abzusetzen, wenn die Freizeitinteressen der Schüler Thema der Rallye sind. „Vor allem Jungen aller Altersstufen nutzen alle Medienarten heute immer stärker ausschließlich unterhaltungs- und erlebnisorientiert“.¹⁷ Darauf sollte die Bibliothek so reagieren, dass sie auch den Klassenbesuch in der Bibliothek zu einem unterhaltsamen Erlebnis macht. Dies ist am besten zu bewerkstelligen, wenn die Jugendlichen ihre Interessen in der Rallye wiederentdecken. Nur so sind sie bei der Lösung der Aufgaben auch wirklich motiviert und haben Spaß an der Veranstaltung.

¹⁶ Diese Aussage wurde am 19.7.2002 nach der zweiten Medienrallye von dem Klassenlehrer der Klasse 6.8 gemacht. Eine zweite Lehrerin, die bei dem Gespräch dabei war, widersprach nicht.

¹⁷ Bischof, Ulrike; Heidtmann, Horst: Leseverhalten in der Erlebnisgesellschaft: Eine Untersuchung zu den Leseinteressen und Lektüregratifikationen von Jungen. In: Lesen zwischen Neuen Medien und Popkultur: Kinder- und Jugendliteratur im Zeitalter multimedialen Entertainments, Hans-Heino Ewers (Hrsg.), Weinheim und München: Juventa Verlag, 2002.

„Medienpädagogik ist immer noch mittelschichtlastig. Notwendig ist eine Ausdifferenzierung medienpädagogischer Konzepte, die soziokulturelle Unterschiede berücksichtigen“.¹⁸ Diese Aussage von Horst Niesyto hat seine Geltung nicht nur für die freie Jugendarbeit und die Schule, sondern auch für Bibliotheken. Auch beim Bertelsmann Projekt „Öffentliche Bibliotheken und Schule – neue Formen der Partnerschaft“ wurde darauf hingewiesen, dass die Leseförderung unter Berücksichtigung verschiedener Lesemilieus stärker zielgruppenspezifisch erfolgen sollte.¹⁹

Ein zielgruppenspezifisches Angebot sollte jedoch auch inhaltlich auf die Zielgruppe eingehen, d.h. deren Bedürfnisse und Interessen sollten berücksichtigt werden. Deshalb ist eine Medienrallye, bei der die Freizeitinteressen der jugendlichen Thema sind, weit erfolgsversprechender, als eine Rallye zu Schulthemen. Bei letzterer kann die Bibliothek zwar auch ihre Medienvielfalt zur Schau stellen, jedoch kommt die Tatsache zu kurz, dass die Bibliothek den Jugendlichen einiges für ihre Freizeitgestaltung zu bieten hat.

Für Schüler, die dem Medium Buch eher fern stehen, sollte die Medienrallye vor allem ein niederschwelliges Angebot sein, die Bibliothek mit all ihren Medienarten und für sie interessanten Inhalten kennen zu lernen. Dabei ist es wichtig, dass die Interessen der Schüler ohne Bewertung akzeptiert werden.

Ein Problem, das sich jedoch zeigt, sobald man versucht den Bestandsaufbau und die Veranstaltungsarbeit an die Interessen und Trends von Jugendlichen anzupassen, ist die Heterogenität und Schnelllebigkeit der Jugendkultur. Dennoch kann durch Hit- und Wunschlisten versucht werden, den Interessen der Jugendlichen so nah wie möglich zu kommen. Man muss sich nur bewusst sein, dass man es nie schaffen wird, Themen zu finden, die alle Jugendlichen gleichermaßen interessieren werden und dass Aktualität der Themen von großer Bedeutung ist, zumal sich die Trends ständig ändern.

3.1.3 Schaffung einer angenehmen Atmosphäre

Medienrallyes finden bisher v.a. eingebettet in Klassenführungen statt. Ein Ziel von Klassenführungen ist es, dass die Schüler den Umgang mit der Bibliothek erlernen und sie selbständig nutzen können. Um die positiven Effekte der Medienrallye jedoch nicht abzuschwächen, sollte dieses Ziel v.a. bei Führungen von Hauptschülern in den Hintergrund treten bzw. nicht zu viel Zeit in Anspruch nehmen. „Denn oft werden immer noch am Anfang von Führungen die

¹⁸ Niesyto, Horst: Medienpädagogik und soziokulturelle Unterschiede. In: Themen (Rundbrief Nr.42): Mediengesellschaft - Neue Klassengesellschaft, GMK (Hrsg.), Bielefeld, 1999. S. 73

¹⁹ Vgl.: Lesegewohnheiten – Lesebarrieren. a.a.O. S. 102

Benutzungsbestimmungen, Mahngebühren, Katalognutzung oder Folgen bei Buchverlust durch die Schüler in den Vordergrund gerückt. Aus Perspektive der Schüler werden hier eher hohe Mauern errichtet und Warnschilder aufgestellt, anstatt das Angebot selbst in den Vordergrund zu rücken.“²⁰

Die Potentiale einer Medienrallye liegen nicht allein in der Präsentation der Medienvielfalt der Bibliothek. Eine Medienrallye bietet vielmehr auch die Möglichkeit die Bibliothek und deren Personal in entspannter Atmosphäre kennen zu lernen. Dadurch, dass die Jugendlichen während der Rallye selbst sehr aktiv und kreativ sind und durch die spielerischen Elemente, wird die Zeit in der Bibliothek als abwechslungsreiches Erlebnis empfunden. Spaß haben die Schüler vor allem dann an der Rallye, wenn auch die Themen, um die es in dem Quiz geht, ihren Interessen entsprechen.²¹

Auch die Mitarbeiter der Bücherei haben die Chance, ihr Image bei den Schülern zu verbessern. Vor allem der Bibliothekar, der die Rallye betreut, hat die Möglichkeit, durch das Herumgehen von Station zu Station und das Geben von Hilfestellung und Tipps erste Kontakte zu den Schüler aufzubauen, ohne sich aufzudrängen. Somit ist die Medienrallye eine gute Gelegenheit, Hemmschwellen bei Jugendlichen gegenüber der Institution Bibliothek und den dort arbeitenden Menschen abzubauen.

Voraussetzung hierfür ist natürlich, dass der Bibliothekar mit Jugendlichen umzugehen versteht. Auch die Klasse, die an der Rallye teilnimmt und deren Lehrer haben enormen Einfluss auf die Atmosphäre, in der die Rallye abläuft. Nicht nur das Auftreten oder Ausbleiben von disziplinarischen Problemen sondern auch die Art und Weise, wie sowohl der Lehrer als auch der Bibliothekar damit umgehen, ist entscheidend für die Stimmung während der Rallye und den Eindruck, den die Schüler hinterher von der Bücherei behalten.

3.2 Chancengleichheit

„Kindern und Jugendlichen stehen unterschiedliche mediale Ressourcen zur Verfügung, sie entwickeln unterschiedliche Mediennutzungsstile, die von sozialen, kulturellen, bildungsmäßigen, geschlechtsbezogenen Faktoren abhängen.“²² Aufgrund dieser verschiedenen medialen Möglichkeiten unter den

²⁰ Vom Entdecker zum Rechercheprofi: Klassenführungen im Projekt "Öffentliche Bibliothek und Schule – Neue Formen der Partnerschaft", Bertelsmann Stiftung (Hrsg.), Gütersloh: Verl. Bertelsmann Stiftung, 1998. S. 9

²¹ Vgl. Kapitel 3.1.2: Orientierung an den Interessen der Schüler

²² Horst Niesyto: a.a.O. S. 70

Jugendlichen, wird von vielen Experten sogar prognostiziert, dass sich die Kluft zwischen den sozialen Schichten auch zunehmend zu einer Wissenskluff zwischen den Informationsreichen und den Informationsarmen entwickeln wird.²³

Wie kann aber eine Medienrallye zu mehr Chancengleichheit beitragen? Auch wenn dieses Ziel utopisch anmutet, so kann es doch erreicht werden. Bei einer Medienrallye wird den Schülern vor Augen geführt, welche Möglichkeiten die Bibliothek für sie bereithält: Verschiedenste Medien zu verschiedensten Themen zur Nutzung vor Ort und zur Ausleihe und außerdem Personal, welches jederzeit bei Fragen jeglicher Art zur Verfügung steht. Während der Medienrallye lernen die Schüler die Möglichkeiten kennen, die sich ihnen durch die Bibliothek eröffnen. Wenn die Jugendlichen durch die Rallye angeregt werden, die Bibliothek und folglich die Chancen, die sich durch deren medialen und sonstigen Dienstleistungen eröffnen, zu nutzen, dann hat die Medienrallye einen Beitrag zu mehr Chancengleichheit geleistet.

3.2.1 Überbrückung der „Digital Divide“

Allgemein hat bezüglich des Zugangs zu den elektronischen Medien in den letzten Jahren eine Nivellierung stattgefunden. Das heißt heute hat der Großteil der Jugendlichen in allen Bildungsschichten Zugang zu einem PC. Lediglich Mädchen mit niedrigem Bildungsniveau bilden hier eine Ausnahme. In ihrer Dissertation im Jahre 1998 veröffentlichten Schwab und Stegmann Forschungsergebnisse, die besagten, dass 52 Prozent der Mädchen niedriger Bildungsschichten keinen Zugang zu einem PC haben. Im Vergleich dazu hatten lediglich 18 Prozent der männlichen Jugendlichen niedriger Bildungsschichten keinen Zugang zu einem PC.²⁴ Auch die Shell Jugend Studie 2000 bestätigt, dass Mädchen und ausländische Jugendliche seltener Zugang zu einem PC oder zum Internet haben. Besonders benachteiligt sind folglich ausländische Mädchen.²⁵

Auch wenn bis heute die Nivellierung wahrscheinlich noch weiter fortgeschritten ist, so lässt sich doch vermuten, dass immer noch Unterschiede beim Zugang zu den neuen Medien zwischen den verschiedenen Bildungsschichten, Geschlechtern und Nationalitäten in Deutschland bestehen. Bibliotheken können

²³ Vgl.: Klingler, W. u.a.: Mediennutzung der Zukunft. In: Media Perspektiven 10/1998, S. 490-497

²⁴ Vgl.: Schwab, Jürgen; Stegmann, Michael: Die Windows-Generation: Profile, Chancen und Grenzen jugendlicher Computeraneignung, München: KoPäd Verlag, 1999. S. 242-244

²⁵ Vgl.: Jugend 2000, Band 1, Deutsche Shell (Hrsg.), Opladen: Leske und Budrich, 2000. S. 201-203

hier mit ihrem freien Zugang zu Hardware und Software einen wesentlichen Beitrag zur Chancengleichheit in der Informationsgesellschaft leisten. Hier müssen die Bibliotheken auch immer noch die Schulen ergänzen. Denn auch wenn seit Herbst 2001 jede deutsche Schule über einen Internet-Anschluss verfügt, so müssen sich doch immer noch im Durchschnitt 20 Schüler einen PC teilen und auf jeden Rechner mit Internet-Anschluss kommen sogar 40 Schüler.²⁶ Außerdem ist anzunehmen, dass der Zugriff der Schüler auf die Medien in den meisten Schulen auf die Unterrichtszeiten begrenzt und zudem abhängig von den Lehrern ist. Somit bedeutet die Bibliothek für viele Kinder und Jugendliche immer noch die einzige Chance, den Umgang mit elektronischen Medien selbständig zu erproben, wenn diese nicht im häuslichen Umfeld zugänglich gemacht werden.²⁷

Für Schüler ohne oder mit wenig PC- bzw. Internet-Erfahrung macht eine Medienrallye ein unkompliziertes „Reinschnuppern“ in die neuen Medien möglich. Während der Rallye erfahren sie, dass PCs in der Bibliothek frei zugänglich für sie sind. Somit ist ein Schritt in Richtung Chancengleichheit getan.

Ob die Schüler jedoch diese Möglichkeiten, die ihnen die Bibliothek bietet auch annehmen hängt bei weitem nicht nur von der Medienrallye sondern von vielen weiteren Faktoren ab, wie z.B. der Menge an freier Zeit der Jugendlichen, der Nähe des Wohnorts oder der Schule zur Bibliothek und deren Öffnungszeiten.

3.2.2 Förderung von Medienkompetenz

Es ist von großer Bedeutung, den Kindern und Jugendlichen nicht nur Zugang zu den neuen Medien zu verschaffen, sondern ihnen auch beim Kompetenzerwerb am Computer zu Seite zu stehen. Denn auch wenn die Digital Divide bezüglich des Zugangs zu den neuen Informationstechnologien nach und nach schwinden wird, so bleibt doch ein großer Unterschied bei der Kompetenzaaneignung am Computer bestehen.²⁸

„Denn zu den bereits vorhandenen Kulturtechniken Lesen, Schreiben und Rechnen ist das Erlangen der Medien- und Informationskompetenz hinzugekommen.“²⁹ Und diese ist heute entscheidend für viele Berufe. „Ziel der Medien-

²⁶ Schmundt, Hilmar: Lehrer in der Hardware-Falle. In: Der Spiegel, Nr. 27, Der Spiegel Verlag, 2002. S. 74

²⁷ Vgl.: Bibliotheksarbeit für Kinder. Ein Positionspapier, Kommission des DBI für Kinder- und Jugendbibliotheken, Berlin: DBI, 1997. S. 14

²⁸ Vgl.: Eckert, Roland: Auf digitalen Pfaden: Die Kulturen von Hackern, Programmierern, Crackern und Spielern. Opladen: Westdeutscher Verlag, 1991. S. 69

²⁹ Vgl.: Lesen fördern in der Welt von morgen. a.a.O. S. 9

rallye ist es, dass Kinder die Stärken und Schwächen der jeweiligen Medien kennen lernen, deren sachgemäße Nutzung erproben können und wissen, für welchen Zweck welches Medium am geeignetsten ist“.³⁰

Jugendliche sind heute bei der Nutzung der neuen Medien auf einem sehr unterschiedlichen Stand. Während einige Schüler täglich mehrere Stunden vor dem PC verbringen, haben einige wenige, v.a. ausländische Mädchen noch nie die Möglichkeit gehabt, sich mit dem Computer zu beschäftigen. Auch bei den Jugendlichen, die viel Zeit mit den neuen Medien verbringen, ist noch nicht gesagt, dass sie wirklich kompetent mit den Medien umgehen, zumal deren Hauptbeschäftigung, zumindest bei den Jungen, oft das Spielen am PC ist.³¹ Die Tatsache, dass der Kompetenzerwerb am Computer, v.a. bei Hauptschülern, sehr unterschiedlich fortgeschritten ist, erschwert es für Bibliotheken Computer- bzw. Interneteinführungen für eine ganze Klasse anzubieten. Viele Schüler würden sich unterfordert fühlen und langweilen, andere wären bei der Flut an neuen Begriffen schnell überfordert.

Hier kann die Medienrallye durch die Ermöglichung des Lernens in Kleingruppen zumindest teilweise einen Ersatz darstellen und Medienkompetenz fördern. Bei der Medienrallye müssen die Schüler die Aufgaben an den Stationen gemeinsam in Kleingruppen lösen. Hierbei gibt der einzelne Schüler sein Wissen um die Handhabung der einzelnen Medien automatisch an die anderen Jugendlichen in seiner Gruppe weiter. Die Jugendlichen, die bisher nur wenig oder gar keine Erfahrung mit den elektronischen Medien haben, erhalten von ihren Mitschülern Tipps und Hinweise und dürfen selbst probieren. Gemeinsam berät die Gruppe, was man noch versuchen könnte, um zur Lösung zu kommen, und im Zweifelsfall wird die Trial and Error Methode angewandt. Somit wird auch die Kooperation und die Kommunikation unter den Jugendlichen gefördert. Es findet ein „Buddy-Programm“ im Kleinen statt, d.h. die Schüler helfen einander gegenseitig, so dass der Bibliothekar nur noch im Einzelfall Hilfestellung geben muss. Die Schüler werden zu Lehrenden. Dabei gewinnen die „lehrenden“ Schüler an Selbstbewusstsein und die lernenden Schüler haben weniger Hemmungen, ihre Unwissenheit preiszugeben. Ein weiterer Vorteil der Medienrallye ist, dass ein „learning by doing“ stattfindet, d.h. das Gelernte wird sofort praktisch umgesetzt. Denn aus der Lerntheorie ist bekannt, dass Kinder und Jugendliche dann am schnellsten lernen, wenn sie möglichst viel selbst ausprobieren können.³²

³⁰ Vgl.: Mehr mit Medien machen: Bd. 6. a.a.O. S. 7

³¹ Vgl.: Schwab, Jürgen; Stegmann, Michael: a.a.O. S. 149

³² Thimm, Katja: „Guten Morgen, liebe Zahlen“. In: Der Spiegel, Nr. 27, 2002. S. 72

Natürlich kann eine Medienrallye aber keine ausführlicher Einführung in die neuen Medien und insbesondere das Internet ersetzen. Für die Erläuterung von Suchfunktionen und Suchstrategien im Internet ist keine Zeit, wenn pro Station nur ca. zehn Minuten vorgesehen sind. Außerdem wäre dann, um die Qualität der Veranstaltung zu gewährleisten, auch mehr Personal notwendig.

Allerdings kann die Schlussrunde einer Medienrallye eine gute Gelegenheit sein, Interneteinführungen für Jugendliche zu bewerben, falls eine Bibliothek solche für Jugendliche anbietet.

3.2.3 Leseförderung

„Insgesamt (...) ist die Lesesozialisation nach wie vor deutlich schicht- und bildungsabhängig. Chancengleichheit der Kinder in dieser Hinsicht ist in der oft beschworenen pluralistischen und individualisierten Gegenwartsgesellschaft noch längst nicht auszumachen. Die kulturelle Vielfalt und Wahlfreiheit des Mediengebrauchs, die für die sogenannte „Erlebnisgesellschaft“ charakteristisch sein soll, lässt sich in der Sozialisation allenfalls in Mittelschichtfamilien wiederfinden“.³³ Es ist folglich vor allem die Förderung von Kindern und Jugendlichen aus den niedrigen Bildungsschichten notwendig. Auch die PISA Studie hat gezeigt, dass bei vielen Haupt- und Sonderschülern die Lesefähigkeit so schwach ausgeprägt ist, dass dies sich als ernsthaftes Problem beim Übergang ins Berufsleben erweisen wird.³⁴

Jedoch in wieweit können Bibliotheken überhaupt Leseförderung betreiben? Ist dies nicht vielmehr Aufgabe der Schulen, wo das Lesen gelernt und geübt wird und außerdem viel mehr Zeit da ist, auf die einzelnen Schüler einzugehen, als bei einer einmaligen Bibliotheksveranstaltung? Und ist es außerdem in der Sekundarstufe nicht schon zu spät, um Leseförderung zu betreiben?

Allerdings vermag „die schulische Literatúrauswahl und die im Deutschunterricht der Sekundarstufen noch immer verbreitete distanziert – analytische „Behandlung“ von Texten den Leseinteressen und –bedürfnissen vieler Heranwachsender nicht gerecht zu werden.“³⁵ Dies ist um so fataler, weil sich Lesekompetenz und Lesemotivation bedingen. Nur wer gerne und viel liest, wird mit der Zeit eine ausreichende Lesekompetenz erwerben. Andererseits wird nur derjenige, der über eine gute Lesekompetenz verfügt auch Freude am Lesen

³³ Hurrelmann, Bettina: Lese- und Mediengewohnheiten im Umbruch – eine Pädagogische Herausforderung. In: Lesen im Umbruch – Forschungsperspektiven im Zeitalter von Multimedia. a.a.O. S. 191

³⁴ Vgl.: PISA 2000. a.a.O. S. 119

³⁵ Lesesozialisation in der Mediengesellschaft: Schwerpunktprogramm, Norbert Groeben (Hrsg.), Tübingen: Niemeyer, 1999. S. 7

haben und es nicht nur als notwendiges Übel ansehen. Folglich soll Leseförderung auch „das Vergnügen am Lesen hervorkitzeln und steigern. Lesen soll als eine Möglichkeit begriffen werden, sich selbstverantwortlich seine Informationsbedürfnisse und seine Lust an Geschichten zu befriedigen“.³⁶ So verstanden können auch Bibliotheken mit einmaligen Veranstaltungen wie Medienrallyes Leseförderung betreiben.

Befragungsergebnisse der Bertelsmann Stiftung haben gezeigt, dass gerade wenig lesefreudige Schülerinnen und Schüler im Alter von 12 - 13 Jahren durch die neuen elektronischen Medien und durch Jugendzeitschriften Zugang zum Lesen finden.³⁷ Diese Tatsachen sollten unbedingt auch bei der Veranstaltungsarbeit in Bibliotheken Berücksichtigung finden. Wenn Bibliotheken Leseförderung bei Schülern betreiben wollen, die nur ungern und wenig lesen, so ist es sinnvoll die neuen Medien in die Leseförderungsaktion zu integrieren. Somit kann der Computer als Lockmittel dienen, um leseungeübte Schüler an das Lesen heranzuführen. Dabei werden die Jugendlichen auch schnell erfahren, dass Lesen nicht nur für die kompetente Nutzung der Print- sondern auch der elektronischen Medien unabdingbar ist.

Die PISA Studie hat gezeigt, dass viele deutsche Schüler auch noch im Alter von 15 Jahren Schwierigkeiten haben Texte sinnentnehmend zu lesen.³⁸ Während der Rallye gehen die Schüler mit verschiedenen Lesemedien, wie Büchern, CD-ROM und Internet um und müssen mit deren Hilfe Quizfragen beantworten. Hier kann sinnentnehmendes Lesen an kurzen Texten, die sie bei einer freizeitorientierten Rallye auch meist interessieren, geübt werden.

Selbstverständlich kann die Rallye allein noch nicht lesefördernd wirken. Ziel der Medienrallye kann es ausschließlich sein den Schülern die Lesemedien schmackhaft zu machen, damit die auch in ihrer Freizeit gerne auf sie zurückgreifen. Denn, wie bereits erwähnt, kann sich nur bei regelmäßigem Lesen eine ausreichende Lesekompetenz entwickeln.

³⁶ Vgl.: Krüger, Susanne: Jenseits akademischen Wortgeklingels: Die kooperative Kinder- und Jugendbibliothek – Notwendigkeit und Chance. In: Buch und Bibliothek 50 (1998) Heft 6/7, S. 402

³⁷ Vgl.: Lesen fördern in der Welt von morgen, a.a.O. S. 172

³⁸ PISA 2000. a.a.O. S.116

4 State of the Art

Während der Recherchen für die Arbeit und der Zeit der Ideenfindung stieß ich leider auf keine einzige Bibliothek, in der bereits freizeitorientierte Medienrallyes gezielt für die Sekundarstufe I angeboten werden.

Dennoch gibt es viele wegweisende Beispiele für Medienrallyes für Kinder im Grundschulalter oder auch ähnliche innovative Veranstaltungsformen für ältere Kinder und Jugendliche, die Impulse für das von mir erarbeitete Konzept gegeben haben. Diese sollen im folgenden Teil der Arbeit vorgestellt und bewertet werden.

4.1 Bertelsmann Stiftung: Vom Entdecker zum Rechercheprofi

Als Teil des Projekts der Bertelsmann Stiftung „Öffentliche Bibliotheken und Schule - neue Formen der Partnerschaft“ entstand 1998 die Veröffentlichung „Vom Entdecker zum Rechercheprofi“, in der neue Konzepte für Klassenführungen vorgestellt wurden und 2001 die Veröffentlichung „Lesen fördern in der Welt von morgen“, in der die Ergebnisse des gesamten Projekts zusammengefasst wurden.

Bei den während des Projekts entwickelten Klassenführungen steht eine „schülerorientierte Vorgehensweise im Vordergrund, und die Konzepte nehmen entsprechende pädagogische Methoden wie Produktions- und Handlungsorientierung sowie Erkenntnisse aus der Erlebnispädagogik auf.“³⁹

Diese Methodik wurde von mir für die Medienrallye übernommen. Auch die Zielsetzungen sind ähnlich: „Vorrangiges Ziel ist es, die Freude am Lesen sowie Lust und Neugier auf die Bibliothek und die dort vorhandenen Medien zu wecken.“⁴⁰ So die Ziele der Bertelsmann Stiftung. Bei der Medienrallye liegt jedoch eine stärkere Betonung darauf, Lust auf die Bibliothek und alle Medien dort zu machen, als auf der Absicht Lust aufs Lesen zu machen. Denn es ist äußerst schwer, mit einer einzelnen Veranstaltung in der Bibliothek tatsächlich Leselust zu wecken, vor allem bei Jugendlichen, die sonst nur selten oder nie zum Buch greifen.

³⁹ Lesen fördern in der Welt von morgen. a.a.O. S. 27

⁴⁰ Ebd.: S. 27

In der Veröffentlichung „Vom Entdecker zum Rechercheprofi“ werden auch einige Rallyes vorgestellt. Diese sind allerdings alle für eine jüngere Zielgruppe konzipiert (dritte bis fünfte Klasse) und sind zudem keine wirklichen Medienrallyes, da die Fragen lediglich zu Büchern gestellt werden und die Medienvielfalt der Bibliothek somit nicht in das Konzept integriert ist.⁴¹ Dennoch können aus dieser Publikation mit Beispielen von Klassenführungen auch einige Grundgedanken für Medienrallyes übernommen werden.

So geht es z. B. bei einer Klassenführung vom Typ „Spiel und Spaß mit Büchern“ u.a. darum, die Kinder (Zielgruppe sind hier Kinder und Jugendliche von der dritten bis zur sechsten Klasse) „eigenständig ausprobieren“ zu lassen. „Ausgerüstet mit Aufgaben können die Schüler selbst ihre Erfahrungen machen. Einige Aufgaben oder Spiele führen zu ersten Rechercheübungen hin.“⁴² Bei diesen Konzepten kommt das spielerische Element sehr stark zum Tragen. Die Kinder lösen die Aufgaben allerdings auch hier wieder nahezu ausschließlich mit Hilfe von Büchern. Gelegentlich sind hier auch schon Fragen mit Hilfe des OPACs zu beantworten.⁴³

Bei einer Klassenführung des Typs „Bibliotheksgalaxis“, die für die Klassenstufen sieben bis zehn gedacht ist, lassen sich auch einige Parallelen zur Medienrallye finden. „Zwei Elemente sind für die Konzeption besonders entscheidend: Ein zentrales Moment ist die Präsentation der Freizeitmedien, um ein negatives Image der Bibliothek vollends zu widerlegen. Da Jugendliche nicht geführt werden wollen, liegt zum anderen ein deutlicher Schwerpunkt auf der eigenständigen Erkundung der Bibliothek.“⁴⁴ Ludger Macher, ein Bibliothekar aus Rating, der eines der Konzepte erstellt hat, betont zudem dass die Bibliotheksgalaxis ein Erlebnis für die Schüler sein soll, das die Elemente Bewegung, Überraschung, Phantasie und Kommunikation beinhaltet.⁴⁵

Dies sind Aussagen, die auch über eine erfolgreiche Medienrallye gemacht werden können.

4.2 Mehr mit Medien machen, Bd. 6 Neue Medien kreativ

Der Band 6 der DBI Reihe „Mehr mit Medien machen“ mit dem Titel „Neue Medien kreativ“ beinhaltet mehrere Konzepte für Rallyes für Kinder und

⁴¹ Vgl.: Vom Entdecker zum Rechercheprofi. a.a.O. S. 161-171

⁴² Ebd. S. 55

⁴³ Vgl.: Ebd. S. 53-95

⁴⁴ Ebd.: S. 99

⁴⁵ Vgl. Ebd. S. 101

Jugendliche bis ca. zur 6. Klasse. Während beim oben vorgestellten Projekt der Bertelsmann Stiftung die Leseförderung im Mittelpunkt stand, stehen hier die elektronischen Medien und deren Integration in die Veranstaltungsarbeit in Kinder- und Jugendbibliotheken im Zentrum.

Vorgestellt werden u.a. eine Rallye, bei der Fragen mit Hilfe von Lexika, Nachschlagewerken und dem OPAC beantwortet werden sollen⁴⁶, eine Rallye, bei der die Lösungen in Lexika und Nachschlagewerken sowohl in Printform als auch in Form einer CD-ROM zu finden waren⁴⁷ und eine Multimediarallye, bei der die Aufgaben ausschließlich mit Hilfe von PCs (CD-ROM, OPAC, Internet, Kreativstation: Schreiben und Gestalten mit Word) bearbeitet werden konnten.⁴⁸

In keiner der erwähnten Rallyes kommen AV-Medien zum Einsatz. Auch diese Veranstaltungen werden folglich der Medienvielfalt in Bibliotheken nicht gerecht. Zudem hat keine dieser Rallyes ein übergreifendes Thema, das sich durch die ganze Rallye zieht und der Veranstaltung Profil gibt. Die Inhalte nach denen bei diesen Rallyes gefragt wird, sind eine bunte Mischung aus Fragen zu Kinder- und Jugendmedien, Rock und Pop und sonstigen „klassischen“ Themen wie Sport, Tiere, Erdkunde für die sich viele Kinder und jüngere Jugendliche interessieren.

Eine Ausnahme bildet die Stadtbücherei Stuttgart, deren Konzepte im folgenden Kapitel näher erläutert werden sollen.

4.3 Konzepte der Stadtbücherei Stuttgart

Die Kinderbücherei der Stadtbücherei Stuttgart hat bereits mehrere Konzepte für Medienrallyes für Kinder in den Klassenstufen eins bis vier entwickelt, bei denen alle Medienarten (Bücher, Kassetten, Spiele, Software, CD - ROMs, Videos) zum Einsatz kommen. Ziel der Rallyes ist es, verschiedene Medien zu einem Thema vorzustellen, ihre unterschiedlichen Nutzungsmöglichkeiten zu vermitteln, dadurch einen Medienvergleich zu ermöglichen und Medienkompetenz zu fördern. Nicht zuletzt soll auch die Medienvielfalt an einem Ort als Stärke der Bibliothek gezeigt werden.⁴⁹

⁴⁶ Vgl.: Droll, Petra; Dannert, Martina: OPAC-Einführungen als Variante einer Medienrallye. In: Mehr mit Medien machen Bd. 6. a.a.O. S. 56-61

⁴⁷ Vgl.: Stache-Thorn, Birgit: Computerzeit im Bücherschiff. ebd. S. 89-92

⁴⁸ Vgl.: Schultz: Birgit G. : „Von Büchern und Mäusen.“ Eine Multimedia-Rallye. ebd. S. 107-110

⁴⁹ Vgl.: Hautzinger, Claudia: Konzeption der Medienrallyes in der Kinderbücherei KIM im Wilhelmshaus Stuttgart. ebd. S. 62

Folgende Medienrallyes werden derzeit angeboten:

- Piratenrallye für 2. Klassen (Einführung in die Kinderbücherei)
- Märchenrallye für 2. Klassen
- Naturrallye für 2. Klassen
- Internetrallye für 3. Klassen
- Kunstrallye für 4. Klassen
- Stadtrallye für 4. Klassen
- Sprachenrallye für 4. Klassen⁵⁰

Die Besonderheit der Rallyes ist ihre starke Zentrierung auf ein Thema pro Rallye. Damit wird den Schülern ein tatsächlicher Medienvergleich ermöglicht, d.h. sie sehen welche Medien für sie welche Funktionen (Information, Unterhaltung) am besten erfüllen.

Jedoch werden diese themenorientierten Medienrallyes, bei denen alle Medienarten zum Einsatz kommen, auch in der Stadtbücherei Stuttgart nur für Kinder in der Grundschule angeboten. Ab der fünften Klasse finden nur noch Einführungsrallyes statt, d.h. die Schüler lernen die Bibliothek größtenteils selbstständig durch Beantwortung von Rallyefragen mit Hilfe von Arbeitsblättern kennen. Ausgerüstet mit einem Orientierungsplan, auf dem die einzelnen Stationen eingezeichnet sind, wandert die in Kleingruppen von drei bis vier Schülern eingeteilte Klasse durch die Bibliothek. Die Aufgaben drehen sich zum Teil um die Ausleihmodalitäten („Wie lange dürft ihr die Medien behalten?“) und um die Aufstellung der Bücher, die durch die Suche nach einem Buch von einem bestimmten Autor oder über ein bestimmtes Sachgebiet kennen gelernt wird. Aber auch die Suche am OPAC wird durch ein ausführliches Arbeitsblatt in Form einer Modellrecherche eingeübt.

Bei der Teilnahme an einer solchen Medienrallye für eine siebte Hauptschulklasse konnte ich beobachten, dass die Schüler trotz des ausführlichen Arbeitsblattes⁵¹ an dieser Station große Mühe hatten, sich die Funktionen zu erschließen. Viele Schüler schauten sich das Arbeitsblatt nicht genauer an und waren dadurch an dieser Station auf eine intensive Betreuung durch die Bibliothekarin angewiesen.

Diese Rallyes umfassen fünf Stationen und dauern ca. 30 Minuten. Wenn die Klasse mehr Zeit hat, kommen noch Stationen am Internet und am CD-ROM PC hinzu.

⁵⁰ <http://www.stuttgart.de/stadtbuecherei/kinderbuecherei/rallye.htm>. Zugriff am 23.9.2002

⁵¹ Siehe Anhang E: Quelle - Arbeitsblatt OPAC der Stadtbücherei Stuttgart

Ab der siebten Klasse erhalten die Schüler nach der Rallye auch eine Einführung in die Erwachsenenbibliothek. Es sind auch jugendorientierte Rallyefragen für den Erwachsenenbereich entwickelt worden, die dann zum Einsatz kommen, wenn die Schüler mehr Zeit in der Bibliothek eingeplant haben. Bei dieser Rallye werden Fragen mit Hilfe der „Encarta-Weltatlas“ CD-ROM und Sachbüchern zu den Gebieten Computer, Geschichte, Tiere und Aquarium beantwortet. Und auch hier werden wieder Standorte von verschiedenen Medienarten abgefragt.

Diese Art von Rallyes scheint mir, zumindest für Hauptschüler, wenig erfolgversprechend zu sein. Der Fokus der Rallye liegt zu sehr auf dem Suchen nach Medien und nicht auf dem Umgehen mit ihnen. Aber nur, wenn auch Freude am Nutzen der Medien in der Bibliothek vermittelt wird, werden die Schüler gern von sich aus wiederkommen.

4.4 Konzepte für Medienrallyes vom Institut für angewandte Kindermedienforschung (IfaK)

Im Auftrag des IfaK hat sich eine Arbeitsgruppe Medienrallye gebildet. Diese hat beispielhafte Bausteine einer Medienrallye für die Stationen OPAC, CD-ROM und Internet entwickelt, die Anregungen für Veranstaltung in Bibliotheken geben sollen oder auch komplett übernommen werden können. Zusätzlich werden Tipps für den organisatorischen Ablauf gegeben.⁵² Die Arbeitsgruppe sieht eine Medienrallye mit vier bis fünf Stationen lediglich als Teil einer eineinhalbstündigen Klassenführung und nicht als eigenständige Veranstaltung oder gar Ersatz einer regulären Klassenführung. Jede Station der Rallye sollte dabei jeweils zehn Minuten in Anspruch nehmen.

Beim Baustein OPAC sind die Ziele die spielerische Einführung in die Benutzung des OPACs mit Quiz- und Rätselfragen und das Aufzeigen der Recherchemöglichkeiten der Bibliothek. Es wird darauf hingewiesen, dass vor der OPAC - Einführung grundlegende Informationen über die Bibliothek vermittelt werden sollten, darüber, was eine Bibliothek ist, welche Arten von Büchern und Medien es gibt. Außerdem müssen Hinweise zur räumlichen Orientierung gegeben werden sowie die Ordnungsprinzipien der Bibliothek vermittelt werden. Weiter sollte wichtiges Fachvokabular wie z.B. Autor, Titel, Signatur erklärt werden und auch auf die Funktionsweise des OPACs eingegangen werden.

⁵²<http://www.ifak-kindermedien.de/kinderbibliothek/Einstieg/Medienrallye/Medienrallye.htm>
Zugriff am 23.09.2002

Dies entspricht dem Inhalt einer „klassischen“ Klassenführung und beansprucht viel Zeit.

Beim Baustein CD-ROM wird empfohlen lediglich zwei Fragen zu stellen, um den Schülern nach der Beantwortung der Fragen noch die Gelegenheit zu geben, auf der CD-ROM nach Themen zu suchen, die sie interessieren und um etwas mit dem Medium herumzuspielen.

Für den Baustein Internet wird darauf hingewiesen, dass der Unterschied zwischen einer Interneteinführung und dem Internet als Station beachtet werden muss, da die einführenden Informationen von unterschiedlicher Ausführlichkeit sein müssen. Den Kindern und Jugendlichen solle ein kleiner Einblick in die Vielfältigkeit des Internets gegeben werden. Deshalb biete es sich an, die Fragen so abwechslungsreich zu gestalten, dass die Kinder sehen, welche Möglichkeiten das Internet bietet. Jedoch hat man auch hier die Möglichkeit themenbezogen zu arbeiten. Sollte nicht all zu viel Zeit zur Verfügung stehen, ist es von Vorteil, die Internetseiten mit einem Lesezeichen zu markieren.

Als wichtig erachtet die Arbeitsgruppe auch die Vorstellung von Suchmaschinen, damit die Kinder sehen, wie sie zu den gewünschten Informationen kommen können. Jedoch wäre zu überlegen, ob eine Vorstellung von Suchmaschinen bei einer Rallye nicht zu viel Zeit in Anspruch nehmen würde und den Fokus der Rallye zu sehr auf das Internet setzten würde anstatt alle Medien der Bibliothek gleichberechtigt, mit gleichem Zeitaufwand zu präsentieren.

Neben den Erläuterungen zu den Bausteinen und einigen Beispielfragen für die Bausteine, werden auf der IfaK Homepage auch drei vollständige Medienrallyes vorgestellt. Eine zum Thema Wetter, eine zum Thema Grusel und eine weitere als Teil einer Mediennacht zum Thema Mittelalter. Zielgruppe sind hier Kinder im Alter von neun bis zwölf Jahren. Auch diese Rallyes haben also eine überwiegend jüngere Zielgruppe. Ein weiteres Manko der Rallyes ist, dass sie jeweils lediglich vier Stationen haben und somit mit größeren Klassen oder Gruppen nicht durchführbar sind. Außerdem sind auch hier nie alle Medienarten der Bibliothek vertreten, sondern v.a. die elektronischen Medien, sprich OPAC, CD-ROM und Internet. Jedoch spielen auch Kreativstationen, wie Geschichtswerkstätten oder das Zeichnen eines Phantombildes bei der Grusel-Rallye eine große Rolle.

4.5 Das Lernsystem Informationskompetenz (LIK) – Parallelen und Gegensätze zur Medienrallye

Das Lernsystem Informationskompetenz ist ein von Detlev Dannenberg entwickeltes praktisches Konzept einer Teaching Library. Dannenberg war aufgefallen, dass selbst nach Benutzerschulungen, die von den Teilnehmern als interessant und lehrreich bezeichnet worden waren, nur sehr wenige Teilnehmer zu einer erfolgreichen, selbständigen Informationssuche in der Bibliothek fähig waren.

Dies führt er einerseits darauf zurück, dass Benutzerschulungen in Form eines Lehrvortrages durchgeführt werden, andererseits darauf, dass die Informationsbedürfnisse der Kunden gestiegen sind. Somit wird auch Informationskompetenz für jeden einzelnen immer wichtiger, um die Informationsbedürfnisse selbstständig befriedigen zu können. Unter Informationskompetenz versteht Dannenberg die Fähigkeit:

- Themen zu finden
- Informationen zu finden
- Informationen zu beurteilen
- Informationen zu verarbeiten und zu präsentieren.

Die Bibliotheken sollen diese Informationskompetenz in Zusammenarbeit mit Ausbildungsstätten vermitteln. Dabei ist LIK handlungsorientiert und auf die Bedürfnisse der Teilnehmer ausgerichtet. Die drei wichtigsten Merkmale des Lernsystems sind Teilnehmerorientierung, Themenzentrierung und aktivierende Methoden.

Das Stichwort Teilnehmerorientierung steht dafür, dass die Teilnehmer als Kunden mit einem berechtigten Anliegen gesehen werden und ganzheitlich angesprochen werden. Sie werden mit den besten Methoden unterstützt müssen aber eigenverantwortlich lernen.

Die Themenzentrierung steht im Gegensatz zur sonst üblichen Zentrierung auf die Instrumente anhand derer ein Thema bearbeitet werden soll. Das Thema steht im Mittelpunkt und an dessen Beispiel werden die unterschiedlichen Funktionsweisen der einzelnen Instrumente erlernt. Dieses Thema ist möglichst nah an den aktuellen Interessen der Teilnehmer orientiert.

Aktivierende Methoden sollen den Lehrvortrag ersetzen. Lernziel ist, laut Dannenberg, die Erlangung von Fertigkeiten im Umgang mit Informationen. Und

Fertigkeiten können nur mit handlungsorientierten, aktivierenden Methoden erlernt werden.

Einzelarbeit fördert die Selbständigkeit im individuellen Lernrhythmus und Gruppenarbeit bezieht alle Teilnehmer mit ein und motiviert sie damit, unterschiedliche Kenntnisse werden angeglichen. Auch die Kartenabfrage und die Moderationsmethode werden eingesetzt, um das Mitdenken und die Mitarbeit zu fördern und Gruppenergebnisse zu erzielen, die von allen Teilnehmern anerkannt werden.

Die Komponenten von LIK sind:

- Arbeitsblätter, die allein oder in Kleingruppen bearbeitet werden
- Gruppenarbeit mit gegenseitiger Präsentation – Lernen durch Lehren
- Modellrecherche, Modellreferat, Modellbeurteilung
- Buddy System (Teilnehmer hilft Teilnehmer), Hilfe durch Tutor bei individuellen Problemen
- Individuelle Rechercheübung, individuelles Referat
- Leistungsnachweis

LIK wird von Dannenberg sowohl mit Hochschulstudenten, als auch mit Schülern der Oberstufe in der Praxis umgesetzt.⁵³

Auch wenn die Zielsetzungen von LIK und Medienrallyes für die Sekundarstufe I, wie sie in Kapitel drei dargelegt worden sind, weitgehend verschieden sind, so lassen sich dennoch hinsichtlich der Methodik einige übertragbare Elemente entdecken. So sind die wichtigsten Merkmale von LIK: Teilnehmerorientierung, Themenorientierung und aktivierende und handlungsorientierte Methoden auch mit die wichtigsten Merkmale einer Medienrallye. Hier kommt lediglich das Merkmal spielerische Elemente noch hinzu.

Zudem lassen sich mehrere der Komponenten von LIK auch auf Medienrallyes übertragen. So gibt es auch bei Medienrallyes Arbeitsblätter, die allein oder in Kleingruppen bearbeitet werden müssen, Lösungen werden in Gruppenarbeit erarbeitet und auch das Buddy System (Teilnehmer hilft Teilnehmer) ist v.a. bei den Stationen mit den neuen Medien anwendbar. Und selbst die Hilfe durch einen Tutor bei individuellen Problemen ist in Form des Bibliothekars, der von einer Station zur nächsten geht und jederzeit ansprechbar ist, gewährleistet. Interessant im Zusammenhang mit LIK scheint zudem, wie es zu der Idee kam. Dannenberg ist offensichtlich der Meinung, dass „normale“ Benutzereinführungen, folglich auch normale Klassenführungen, die lediglich eine oder zwei

⁵³Vgl: Dannenberg, Detlev: Wann fangen Sie an? Das Lernsystem Informationskompetenz (LIK) als praktisches Konzept einer Teaching Library. In: Bibliotheksdienst 7/8, 2000. S. 1245-1259

Schulstunden umfassen, nicht ausreichen, um den Nutzern die nötige Informationskompetenz zu vermitteln, derer es heute bedarf. Somit ist der Nutzen einer klassischen Klassenführung nur gering. Sollte diese Zeit also nicht besser genutzt werden, um den Schülern zu vermitteln, was die Bibliothek ihnen zu bieten hat? Dafür ist eine Medienrallye das ideale Mittel. Informationskompetenz kann nur sehr bedingt in zwei Stunden vermittelt werden. Spaß und Interesse an der Bibliothek und den Medien dort jedoch schon.

4.6 Projekt zur Verbesserung der Recherchekompetenz von Schülern

Im Sommersemester 2002 wurde in der Schulbibliothek Stuttgart Neugereut ein Projekt in Kooperation mit einem Seminar der HdM – Stuttgart und dem Jörg-Rathgeb-Gymnasium in Neugereut durchgeführt. Ziel war es die Recherchekompetenz von Schülern kurzfristig zu verbessern und die Bibliothek als Ort mit angenehmer Atmosphäre zu vermitteln. Die Zielgruppe war eine neunte Klasse. Die Themen, die von den Schülern bearbeitet werden sollten, waren von den Lehrern vorgegeben und von den Studentinnen variiert worden. Es handelte sich um Themen aus dem schulischen Bereich.

Vor der Veranstaltung mit den Schülern entwickelten die Studentinnen Quizfragen und Modellrecherchen, die den Schülern bei der Bearbeitung dieser Aufgaben helfen sollten.

Bei der Durchführung der Veranstaltung wurde die Klasse in Gruppen zu je drei bis vier Schülern aufgeteilt. Jede Gruppe wurde von zwei Studentinnen bei ihrer Suche unterstützt und beraten. Auch wenn die Schüler nicht motiviert zu sein schienen, machten sie bereitwillig mit. Die Motivation hatte gefehlt, weil sich die Jugendlichen größtenteils nicht für die zu recherchierenden Themen interessierten und auch nicht wussten, wozu sie die Recherche machen sollten. Denn die Ergebnisse wurden im Unterricht nicht aufgegriffen. Zudem war es nicht gelungen den Schülern zu vermitteln, dass der Erwerb von Recherchekompetenz durch die Rechercheübung das wichtigste Ziel der Veranstaltung gewesen war.

Bei Wiederholung einer solchen Veranstaltung sollte deshalb stärker ergebnisorientiert gearbeitet werden. Mit den Lehrern muss vorab besprochen werden, was mit den Ergebnissen der Recherche passieren soll. Falls die Lehrer nicht beabsichtigen die Rechercheergebnisse weiter bearbeiten zu lassen, kann die Recherche ebenso gut zu Freizeitthemen durchgeführt werden. Hierbei muss

allerdings die Aktualität von Themen beachtet werden. Dadurch wird sich die Motivation der Schüler vermutlich steigern lassen.⁵⁴

Während es bei diesem Projekt darum ging die Schüler dazu zu befähigen besser mit den Ressourcen der Bibliothek umzugehen, ging es bei der Medienrallye darum, die Ressourcen der Bibliothek kennen zu lernen und den Umgang mit ihnen zu erproben. Gemeinsam ist beiden Veranstaltungsformen, dass sie dann am erfolgreichsten sind, wenn die Inhalte, die recherchiert werden die Schüler auch interessieren.

4.7 Resümee

Ziel dieser Zusammenstellung des State of the Art war es einige für Medienrallyes wegweisende Veranstaltungskonzepte vorzustellen und ihre besonderen Stärken und Schwächen herauszuarbeiten. Hieraus lassen sich Schlussfolgerungen darüber ziehen, wie eine Medienrallye im Idealfall auszusehen hat und was bei der Erstellung eines Konzepts im Besonderen für die Sekundarstufe I beachtet werden sollte.

Als oberstes Prinzip steht die schülerorientierte Vorgehensweise. Aus ihr ergeben sich folgende Methodiken, die bei der Rallye angewandt werden sollten:

- Produktions- und Handlungsorientierung
- Schaffung eines Erlebnischarakters durch das Einbeziehen von Bewegung, spielerischen Elementen, Kreativstationen und Kommunikation
- Einbeziehung möglichst aller Medienarten
- Orientierung an der Interessen der Teilnehmer / Präsentation von Freizeitmedien
- Fokus auf den Umgang mit den Medien und nicht auf die Suche nach den Medien
- Zentrierung der Rallye auf ein Thema oder zumindest auf ein Thema pro Station

⁵⁴ Vgl.: Krüger, Susanne: Rechercheprojekt an der Schul- und Stadtteilbibliothek Stuttgart-Neugereut, Zusammenfassender Bericht

5 Die Zielgruppe

Um dem Prinzip der Schülerorientierung zu folgen und die Medienrallye so gut wie möglich auf die Bedürfnisse und Wünsche der Schüler zuschneiden zu können, war es nötig die Zielgruppe zunächst einzugrenzen und anschließend besser kennen zu lernen.

5.1 Eingrenzung der Zielgruppe

Die spezifische Zielgruppe, für welche die Medienrallye konzipiert wurde, waren die Klassen 6.7. und 6.8 der Hauptschule der Jörg Rathgeb Schule in Stuttgart Neugereut. Zur Zielgruppe im weiteren Sinne gehören jedoch auch sechste Klassen in anderen Hauptschulen, Realschulen, Gesamtschulen und Gymnasien. Angestrebt ist auch eine Übertragbarkeit des Konzepts auf die siebten Klassen aller Schulformen.

Dennoch sind als Kernzielgruppe bewusst Schüler an Hauptschulen definiert. Damit geht die Zielsetzung einher soziokulturell benachteiligte Schüler, die zum großen Teil diese Schulform besuchen, und allgemein auch seltener Bibliotheksnutzer sind, auf die Möglichkeiten, die ihnen die Bibliothek zu bieten hat, aufmerksam zu machen und sie an die Bibliothek zu binden.

Die Untersuchungen zur Zielgruppe zentrieren sich somit auch auf die Gruppe der Hauptschüler.

5.2 Ergebnisse aus der Jugendforschung

Für das Verstehen und nähere Kennenlernen der Zielgruppe sind Grundkenntnisse aus der Jugendforschung notwendig.

In der Jugendforschung ist man sich heute einig, dass es „die Jugend“ nicht gibt, sondern nur verschiedene Subgruppen von Jugendlichen mit verschiedene Lebensstilen.⁵⁵ Diese Pluralisierung und Ausdifferenzierung der Jugend bedeutet allgemein eine immer stärkere Vielfalt von Lebensmustern, Wert-

⁵⁵ Vgl.: Fend, Helmut: Entwicklungspsychologie des Jugendalters: Ein Lehrbuch für pädagogische und psychologische Berufe, Opladen: Leske und Budrich, 2001. S. 178

haltungen und ästhetischen Vorlieben im Jugendalter. Daraus ergeben sich auch sehr differenzierte Medien- und Genreinteressen von Jugendlichen, denen eine Bibliothek, die für Jugendliche attraktiv sein will, mit einem breit gefächerten Angebot begegnen muss.⁵⁶ Dies erschwert natürlich auch den Zugang zu Jugendlichen bei Veranstaltungen in Bibliotheken, da sie nicht als einheitliche Zielgruppe gesehen und behandelt werden können.

Im Bezug auf die Bildungschancen gibt es auch heute immer noch klare Unterschiede zwischen Jugendlichen aus verschiedenen sozialen Schichten. So müssen z.B. Jugendliche der unteren sozialen Schicht im oberen Drittel der Intelligenzverteilung sein, um dieselben Chancen zu haben ins Gymnasium zu kommen, wie Jugendliche des unteren Intelligenzdrittels aus der Mittel- und Oberschicht. Die Entwicklungschancen von Kindern sind jedoch vor allem davon bestimmt, ob sie in Hauptschulen, Realschulen oder Gymnasien gehen. So haben z.B. Jungen in Hauptschulen eine höhere Devianzneigung als ihre Altersgenossen in anderen Schularten und bei Mädchen ist in Hauptschulen die psychosoziale Belastung am größten.⁵⁷

Das Leistungsprofil von Hauptschulen ist auf Schüler abgestimmt, die im Ausleseprozess der Schulen „übriggeblieben sind“. Das schulische Arbeitsverhalten von Hauptschülern wird als wenig selbständig, nur schwer konzentrierbar, und von wenigen Interessen geprägt, beschrieben. Bei vielen von ihnen sind kulturelle Techniken wie Lesen, Schreiben oder Rechnen nicht ausreichend gesichert.⁵⁸

Etwa ab der sechsten bis siebten Klasse nimmt die Leistungsbereitschaft von Jugendlichen stark ab und dafür nehmen die Disziplinarprobleme, v.a. bei Hauptschülern zu. Der Abfall der Leistungsbereitschaft erklärt sich u.a. durch die Differenzierung der Lerninteressen in dieser Altersphase, durch welche die Schüler in ihren emotionalen Investitionen und in ihren Anstrengungsinvestitionen selektiver werden.⁵⁹

Hauptschüler in der Frühpubertät stellen sich somit als schwierige Zielgruppe für Bibliotheken dar. Es muss mit disziplinarischen Problemen gerechnet werden und, um die Schüler bei Veranstaltungen zu motivieren, muss darauf geachtet werden, dass die Interessen der Jugendlichen getroffen werden.

⁵⁶ Vgl.: Sander, Uwe: Bibliotheksarbeit für Jugendliche: Entwicklung und Erprobung neuer Konzepte ,Band 1: Ergebnisse der wissenschaftlichen Begleitforschung, DBI, 1994 (DBI Materialien 133). S. 85

⁵⁷ Vgl.: Ebd. S. 179

⁵⁸ Vgl.: Bathe, Ulrich: Computergestützter Unterricht in der Hauptschule. In: Pädagogische Welt: Zeitschrift für Unterricht und Erziehung, 51. Jahrgang, August 1997. S. 369

5.3 Die Klassen 6.7 und 6.8 der Hauptschule der Jörg Rathgeb Schule in Stuttgart-Neugereut

In den folgenden Kapiteln werden die beiden Klassen, mit denen die Medienrallye erprobt worden ist, näher beschrieben. Zudem wird dokumentiert, wie die Themen für die Medienrallye gefunden wurden und welche weiteren Schlussfolgerungen für die Rallye sich aus der genaueren Analyse dieser Zielgruppe ergeben haben.

5.3.1 Gespräche mit den Klassenlehrern

Um mehr über die Klassen, mit denen die Medienrallyes durchgeführt werden sollten, herauszufinden, habe ich zunächst ein Treffen mit den beiden Klassenlehrern arrangiert.

Die Klassenlehrerin der Klasse 6.7 erzählte mir, dass in ihrer Klasse 30 Schüler seien, davon 22 Jungen. Auch in der Klasse 6.8 waren 18 von insgesamt 28 Schülern männlich. So lag der Gedanke nah die Medienrallye etwas mehr auf die Interessen von Jungen als auf die von Mädchen auszurichten.

Weiterhin war in beiden Klassen auffällig, dass ca. 80-90 Prozent der Schüler ausländischer Herkunft waren. Hieraus entsprang die Idee, das Thema Multikulturalität in die Medienrallye einzubauen.

Beide Klassen hatten bereits in der fünften Klasse an einer Klassenführung in der Bibliothek teilgenommen. Dies brachte den Vorteil mit sich, dass die Bibliothek den Schülern vor der Rallye nicht mehr genauer vorgestellt werden musste.

Nach einer Einschätzung gefragt, ob und wofür die Schüler ihrer Klassen die Bibliothek bereits nutzen, antworteten beide Lehrer, dass die Schüler, die in die Bibliothek gehen dort vor allem den Spiele - PC und den Internet - PC nutzen. Letzterer würde vor allem zum Chatten genutzt. Der Klassenlehrer der Klasse 6.8 schätzte, dass bereits zwei drittel seiner Klasse die Bibliothek regelmäßig nutzt, die Klassenlehrerin der Klasse 6.7 nahm dies nur von rund einem Drittel

⁵⁹ Vgl.: Sander, Uwe: a.a.O. S. 352-354

ihrer Klasse an.⁶⁰ Diese Schätzungen haben sich schließlich auch durch den Feedback - Fragebogen nach der Rallye bestätigt. Dieser recht hohe Anteil an Schülern, die bereits regelmäßig die Bibliothek besuchen, lässt sich vermutlich u.a. damit erklären, dass sich die Bibliothek im gleichen Gebäude wie die Schule befindet und dass die Bibliothek mit drei Internet PCs und einem Spiele PC auf das Interesse der Schüler an den neuen Medien eingeht.

5.3.2 Besuch in den Klassen

Um mehr über die Klassen und ihre Interessen sowie ihre Medieninteressen herauszufinden entwickelte ich einen Fragebogen. Diesen verteilte ich ca. einen Monat bevor die Rallyes stattfinden sollten selbst in den Klassen. Bei dieser Gelegenheit konnte ich mich den Schülern schon einmal vorstellen und sie etwas kennen lernen. So habe ich auch beiden Klassen persönlich erklären können, was ich mit ihnen vorhatte und dass ich, um die Medienrallye so attraktiv wie möglich für sie gestalten zu können, noch einige Informationen über ihre Interessen benötigte. Der Lehrer der Klasse 6.8 bat mich sogar die ganze Schulstunde in der Klasse zu verbringen und über mein Studium und den Beruf des Bibliothekars und des Fachangestellten für Medien und Information zu berichten.

Bereits während dieses Besuchs in den Klassen, verhielten sich die Klassen sehr interessiert, offen und freundlich mir gegenüber. Dennoch war offensichtlich, dass vor allem die Jungen motorisch sehr aktiv waren und dass disziplinarische Probleme zum Alltag in den Klassen gehören. Durch den Besuch in den Klassen war ich somit auf mögliche disziplinarische Schwierigkeiten aufmerksam geworden.

5.3.3 Der Fragebogen

Der Fragebogen war als Methode gedacht, um die Medien- und sonstigen Interessen der Schüler kennen zu lernen und somit die Rallye besser auf die Vorlieben der Schüler ausrichten zu können. Der Fragebogen, der den Schülern ausgeteilt wurde befindet sich in Anhang A.1.

Bei der Auswertung des Bogens kamen einige Schwächen des Bogens zum Vorschein. So war z. B. nicht nach dem Geschlecht gefragt worden, weshalb leider keine Auswertung nach Unterschieden zwischen Mädchen und Jungen

⁶⁰ Gespräch mit der Klassenlehrerin der Klasse 6.7, am 28.05.2002 und Gespräch mit dem Klassenlehrer der Klasse 6.8, am 05.06. 2002

möglich war. Es war auch die Chance verpasst worden, mit dem Bogen schon im Vorhinein genau zu erfassen, ob und wie oft die Schüler bereits in die Bibliothek gehen. Zudem wurde die Auswertung dadurch erschwert, dass die Zahl der Antworten nicht beschränkt worden war. So haben z.B. einige Schüler bis zu zehn Lieblingssendungen oder Lieblingsbands genannt.

Als weiteres Problem stellte sich die Fragestellung heraus, welche die Nutzung des Computers betraf. Die Fragestellung „Was machst du am liebsten am Computer“ implizierte die Annahme, dass alle Schüler bereits Erfahrungen mit dem Computer haben. Von Interesse wäre jedoch gewesen zu erfahren, ob es in den Klassen auch Schüler gibt, die noch nie oder erst selten mit dem PC oder dem Internet umgegangen sind.

Deshalb ist der Fragebogen im Nachhinein auf diese Gesichtspunkte hin nochmals überarbeitet worden, damit bei Wiederholung oder Nachahmung eine bessere Durchführung der Fragebogenaktion möglich ist. Die überarbeitete Version des Fragebogens befindet sich in Anhang A.2.

Eine Zusammenfassung der Auswertung des Fragebogens in Form von Tabellen ist in Anhang A.3 zu finden.

5.3.3.1 Auswertung des Fragebogens

Bei der Auswertung des Fragebogens wurde die Vielfalt der Medieninteressen der Jugendlichen offenbar. Diese sind eine Folge der „Vervielfältigung und Segmentierung von Medienangeboten“⁶¹. So hatten die 58 befragten Schüler insgesamt 318 Lieblingssendungen und Lieblingsfilme genannt, durchschnittlich also ca. 5,5 pro Schüler. Darunter waren 107 unterschiedliche Sendungen. Die Interessenschwerpunkte lagen hier bei Mangas (v.a. Dragonball Z mit 24 Nennungen), Action, Horror, Humor und Daily Soaps.

Bei den liebsten Sängern und Musikgruppen sind erwartungsgemäß viele Gruppen aus den aktuellen Charts genannt worden. Besonders oft waren Künstler aus der Hip Hop- und Rap-Szene z.B. Nelly, DMX und 2Pac genannt worden. Aus diesem Grund entschloss ich mich das Thema Hip Hop und seine Entstehung in den USA zu einem Thema der Medienrallye zu machen. Die Leseinteressen waren bei den Schülern im Vergleich zu ihren Fernsehpräferenzen und ihrem Musikgeschmack nicht so stark ausdifferenziert. Am meisten werden Jugendzeitschriften gelesen. Lediglich der Manga „Dragonball Z“ (18 Nennungen), der bereits bei den liebsten Fernsehsendungen an erster

⁶¹ Bischof, Ulrike; Heidtmann, Horst: Leseverhalten in der Erlebnisgesellschaft: a.a.O.. S. 249

Stelle stand, wird nahezu von so vielen der Jugendlichen gelesen wie die Zeitschriften Bravo (23 Nennungen) und Yam (19 Nennungen). Somit war das Thema für eine weitere Station gefunden: Mangas im Allgemeinen und Dragonball im Besonderen.

Wie bereits erwähnt, war es mit dem Fragebogen versäumt worden der Frage auf den Grund zu gehen, wie gut sich die Schüler überhaupt schon mit dem Medium PC und Internet auskennen. Dies hätte Impulse für den Schwierigkeitsgrad bei den Fragen an den Stationen Internet und CD-ROM geben können. Jedoch können auch ohne diese Informationen einige Feststellungen zum Umgang der Schüler mit dem PC gemacht werden. Die meisten von ihnen (42 von 58) nutzen den Computer am liebsten zum Spielen. 27 von ihnen, also fast die Hälfte, surft gerne im Internet und 18 Schüler bezeichnen das Chatten als eine ihrer Lieblingsbeschäftigungen am Computer. Lediglich drei Jugendliche gaben keine Lieblingsbeschäftigung am Computer an. Bei diesen Schülern kann wahrscheinlich davon ausgegangen werden, dass sie keine oder nur wenig Erfahrung mit dem Computer haben. Allerdings kann auch fehlendes Interesse am PC der Grund dafür sein, dass keine Nennung gemacht wurde. 14 der Schüler haben ausschließlich Aktivitäten am Computer angegeben, für die man kein Internet benötigt (spielen, malen, schreiben). Deshalb liegt die Vermutung nahe, dass diese Jugendlichen nur wenig oder gar keine Erfahrung mit dem Internet haben. Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die Schüler größtenteils bereits Erfahrungen sowohl mit dem PC als auch mit dem Internet haben. Die Schüler werden sich also wahrscheinlich gegenseitig bei der Handhabung der elektronischen Medien während der Rallye helfen können. Dennoch sollten die Fragen nicht zu schwer sein, um v.a. bei den Erstnutzern des Internets Hemmschwellen abzubauen.

Bei der Frage, welche die Bibliotheksnutzung der Jugendlichen betraf, gaben fünf Schüler an, nicht in die Bibliothek zu gehen. Bei der zweiten Befragung der Schüler nach der Medienrallye sagten jedoch acht Schüler, dass sie nie und 14, dass sie nur selten in die Bibliothek gehen. Daraus folgt, dass bei der anschließenden Auswertung der Frage nach den liebsten Beschäftigungen in der Bibliothek auch Antworten von 17 Schülern aufgenommen sind, welche die Bibliothek nur selten oder nie nutzen. Dies verzerrt das Ergebnis vermutlich erheblich.

Auf die Frage, was sie am liebsten in der Bibliothek machen, wurde 23 mal und damit am häufigsten mit „Bücher ausleihen“ geantwortet. Zudem gaben 14 Schüler an, in der Bibliothek zu lesen. Diese Antworten sind überraschend, zumal bei der Frage nach dem liebsten Lesemedium kaum Bücher genannt worden waren. Da in der Bibliothek die „Bravo“ ausliegt, scheint es daher sogar realistischer zu sein, dass 14 der Jugendlichen tatsächlich in der Bibliothek

lesen. Insgesamt muss jedoch davon ausgegangen werden, dass viele der Schüler bei dieser Frage das aufgeschrieben haben, von dem sie dachten, dass es von ihnen erwartet wird.

Glaubhafter hingegen scheint zu sein, dass 18 der Schüler zum Surfen im Internet in die Bibliothek kommen. Sieben von ihnen kommen außerdem speziell zum Chatten und sechs zum Spielen am Computer. In Neugereut stehen den Schülern drei Internet PCs, ein Spiele PC und ein CD-ROM PC zur Verfügung. Vor allem der Spiele PC und die Internet PCs sind fast immer ausgelastet, sobald die Schüler nach 13 Uhr davon Gebrauch machen dürfen. Es kann also davon ausgegangen werden, dass ein Teil der Schüler seine Computererfahrung in der Bibliothek gesammelt hat.

Vier der Jugendlichen gaben sogar ausschließlich Beschäftigungen am Computer während ihrer Bibliotheksbesuche an. 25 benutzen allerdings laut Angaben auf dem Fragebogen in der Bibliothek keinen Computer. Dies kann mehrere Ursachen haben: Entweder sie haben zu Hause Zugang zu einem PC und sind folglich nicht auf die PCs in der Bibliothek angewiesen. Ein weiterer Grund könnte sein, dass sie gar nicht wissen, dass sie in der Bibliothek kostenlos die PCs nutzen dürfen. Dies halte ich jedoch für unwahrscheinlich, da in der fünften Klasse bereits eine Klassenführung in der Bibliothek stattgefunden hat. Realistischer scheint, dass diese Jugendlichen zum Teil keine regelmäßigen Nutzer der Bibliothek sind und Hemmungen haben sich in der Bibliothek anzumelden. Denn nur wer einen Benutzerausweis hat, darf das Internet in der Bibliothek nutzen. Für diese Jugendlichen könnte der PC eventuell ein Lockmittel sein, sich in der Bibliothekskunde zu werden. Während der Rallye erfahren sie zum einen, wie unkompliziert es ist sich für die Bibliothek und für die PC-Nutzung dort anzumelden. Und sie lernen das Personal besser kennen und erfahren, dass dieses da ist, um ihnen zu helfen und nicht um sie zu kontrollieren.

Ein weiterer Grund dafür, dass die Schüler die PCs in der Bibliothek nicht nutzen könnte sein, dass diese Schüler nur wenig Erfahrung mit dem PC haben und deshalb Angst haben, sich in der Bibliothek am PC zu blamieren. Bei dieser Gruppe könnte durch die Medienrallye Hemmschwellen gegenüber den neuen Medien abgebaut werden. Wichtig ist es diesen Jugendlichen zu vermitteln, dass es nur normal ist, dass es eine Weile braucht, bis man geübt mit dem PC umgehen kann und dass die Mitarbeiter der Bibliothek jederzeit bereitwillig Hilfestellung geben.

Schließlich wurde die Frage nach den Hobbys und Interessen der Schüler ausgewertet. Hier waren verschiedene Sportarten Spitzenreiter, Fußball mit 24 Nennungen, dicht gefolgt von Schwimmen mit 22 Nennungen und Fahrrad

fahren mit 17 Nennungen. Da Fußball offensichtlich ein beliebtes Thema in den Klassen ist und zum Zeitpunkt der Medienrallyes die Fußball Weltmeisterschaften 2002 erst wenige Wochen zurückgelegen haben, ergab sich daraus ein weiteres Thema für die Rallye: die Fußball Weltmeisterschaften.

Weil bereits vor dem Gang in die Klassen und der Verteilung der Fragebögen bekannt war, dass die Klassen aus den verschiedensten Nationalitäten zusammengesetzt waren, war auch bereits vorher die Idee entstanden der Rallye den Titel „Weltreise durch die Bibliothek“ zu geben. Mit der abschließenden Frage auf dem Fragebogen, wohin sie gerne verreisen würden, sollte den Schülern selbst die Entscheidung überlassen werden, welche Länder sie bereisen wollen. Die Jugendlichen nannten bevorzugt ihre Heimatländer (Türkei mit 14 Nennungen und Italien mit 13 Nennungen). Aber auch Spanien und England (jeweils zehn Nennungen) und Hawaii und die USA (jeweils neun Nennungen) haben überdurchschnittlich gut abgeschnitten. In die Rallye wurde jedoch nur die USA in Verbindung mit dem Thema Hip Hop eingebaut. Außerdem wurde Japan mit dem Thema Manga in die Rallye integriert. Hierhin wollten zumindest noch vier Schüler verreisen. Als weitere Reiseziele der Medienrallye wurden die Nachbarländer Uruguay und Brasilien bestimmt. Beim Thema Fußball Weltmeisterschaften waren somit der erste Weltmeister überhaupt und der neueste Weltmeister repräsentiert. Brasilien hatten immerhin drei Schüler als Reiseziel angegeben.

Abschließend lässt sich zu den Ergebnissen der Fragebogenaktion sagen, dass diese nur eine Momentaufnahme der Interessen der befragten Jugendlichen sind. Würden die selben Schüler drei Monate später noch einmal befragt, sähen die Antworten wahrscheinlich schon wieder anders aus. Ebenso wäre dies sicher bei der Befragung anderer Klassen der Fall.

6 Konzept der Medienrallye: Weltreise durch die Bibliothek

6.1 Grundidee

Der Medienrallye liegt die Idee zugrunde, mit Hilfe der Medien in der Bibliothek die ganze Welt bereisen zu können, ohne das Bibliotheksgebäude zu verlassen. Die Medien in der Bibliothek erzählen Geschichten aus allen Teilen der Erde und beinhalten auch Informationen über Interessantes aus allen Ländern der Welt. Deshalb gibt es auch an jeder Station Fragen zu einem Thema, das einen Bezug zu einem anderen Land hat, z.B. Mangas und Japan, Hip Hop und USA...

6.2 Zielgruppe

Die Zielgruppe für, welche die Medienrallye entwickelt worden ist, sind sechste Klassen in der Hauptschule. Jedoch sollte das Konzept auch auf siebte Klassen der Hauptschule und auf sechste und siebte Klassen in der Realschulen und auf dem Gymnasien anwendbar sein.

Der Schwierigkeitsgrad der Fragen entspricht jedoch Hauptschülern und müsste zumindest für Gymnasialklassen angepasst werden. Die Themen, um die es in der Rallye geht, orientieren sich an den Freizeitinteressen der Schüler. Um der Vielfalt der Interessen der Schüler in dieser Altersgruppe gerecht zu werden, geht es bei der Rallye nicht nur um ein Thema, sondern bei jeder Station um ein anderes. Gemeinsam ist den Themen, dass jedes einen Bezug zu einem anderen Land der Erde hat. Einige der Themen hatten zum Zeitpunkt der Rallye einen gewissen Aktualitätswert (z.B. Fußball Weltmeisterschaft). Da die Zielgruppe jedoch ständig wechselnde Interessen und „Hits“ hat, sollten bei Übernahme des Konzepts vorher Hit- und Wunschlisten bei den Klassen ausgeteilt werden, um zu überprüfen, ob die Themen noch aktuell sind. Gegebenenfalls müssen neue Medien gesucht und neue Arbeitsblätter entwickelt werden.

6.3 Ziele

Durch die Medienrallye soll den Schülern Spaß am Nutzen von allen Medienarten in der Bibliothek vermittelt werden. Bei der Veranstaltung lernen die Schüler die Vielfalt der Medienarten und Medieninhalte in der Bibliothek spielerisch kennen. Dabei sehen die Schüler, dass die Bibliothek nicht nur Medien zu Schulthemen sondern auch zu ihren privaten Vorlieben für sie bereithält.

Außerdem werden Hemmschwellen gegenüber der Institution Bibliothek abgebaut. Die Mitarbeiter der Bibliothek können während der Rallye zeigen, dass sie jederzeit gerne Hilfestellung geben und dass sie Spaß verstehen. Somit kann die Bibliothek als Freizeitort vermittelt werden und langfristige Bibliotheksnutzung gefestigt werden.

Stationen, in denen die Jugendlichen selbst aktiv werden, fordern und fördern die Kreativität der Schüler. Den Jugendlichen wird bewusst gemacht, dass sie auch selbst etwas Neues und Originelles machen können. So stellen die Jugendlichen bei der Station Comicwerkstatt z.B. selbst einen Comic her und bei der Station Hip Hop, verfassen sie einige Rapverse. Während eines Pantomimespiels können sie schließlich auch ihr schauspielerisches Talent erproben.

Nicht zuletzt fördert die Rallye die Medienkompetenz der Schüler. Sie lernen mit einem Register und einem Inhaltsverzeichnis umzugehen, Informationen im Internet zu finden und in einem Lexikon auf CD-ROM zu suchen.

Auch Leseförderung, u.a. mit neuen Medien, ist ein Ziel der Medienrallye. Die Schüler müssen, um die Rallyefragen zu beantworten aus verschiedenen Medien (Buch, Internet, CD-ROM) die Lösung herauslesen. Wenn das Thema, über welches die Jugendlichen lesen, sie interessiert, kann dies auch langfristig Lust aufs Lesen wecken.

Durch die Arbeit in Kleingruppen bringen sich die Schüler meist gegenseitig den Umgang mit den verschiedenen Medien bei. Somit wird das unabhängige Lernen in der Gruppe und damit soziale und kommunikative Kompetenzen gefördert.

6.4 Vorbereitung

Für die Medienrallye sollten möglichst Medien aus der Bibliothek selbst benutzt werden und nicht aus anderen Zweigstellen. Denn die Schüler sollen den Eindruck gewinnen, dass „ihre“ Bibliothek die Medien besitzt, die ihnen gefallen.

Im Vorfeld muss der Lehrer, der die Klasse begleitet auf seine Aufgaben während der Rallye, insbesondere auf die Betreuung der Station Film hingewiesen werden.

Es müssen folgende Stationen vorbereitet werden:

- Film / Turkmenistan / Karakum
- CD – ROM / USA / Hip Hop
- Internet / Japan / Manga
- Hörspiel / Syrien / Malula von Rafik Schami
- Buch / Weltmeisterschaften / Fußball
- Comicwerkstatt / Klasse Muheim

Benötigte Utensilien:

Für die Stationen:

- ein Videorekorder, ein Fernseher und das Video: „Karakum: Das Wüstenabenteuer“ (Von der Stelle, an der Roberts Zeichnung des Strandseglers zu Murad hinübergeweht wird, bis zum Ende des Films)
- ein Kassettenrekorder und die Kassette: Schami, Rafik: Malula & der Fuchs als Vegetarier, (Von der Stelle: „Ich war ca. 15 Jahre alt, als mein Opa starb.“ bis zum Ende der Erläuterungen der Erzählerin über die aramäische Sprache)
- das Buch: Die Geschichte der Fußball - Weltmeisterschaften / Dietrich Schulze-Marmeling. Auch andere Bücher mit Informationen über die Fußball Weltmeisterschaften können an dieser Station mit ausgelegt werden.
- Ein Internet PC
- ein PC mit der CD-ROM: Encarta Enzyklopädie
- der Comic: Sieger, Ted; Sutter, Liz: Klasse Muheim. Bd. 2: Es bleibt einem nichts erspart. (In der Schulzahnklinik) oder die Vorlage in Anhang C.1.
- mindestens 5 Atlanten / Länderlexika

Sonstiges:

- 1 Stift für jeden Schüler
- 1 Arbeitsblatt pro Station pro Schüler (Vorlagen siehe Anlage C.1)
- 1 Trillerpfeife zum Abpfeifen nach jeweils 10 Minuten
- ein „roter Faden“ durch die Bibliothek

Außerdem muss gebastelt werden:

- „Leitsystem“: für jede Station ein Blatt/Plakat mit dem Namen der Station
- Karten mit Begriffen für das Pantomimespiel (Vorlage siehe Anlage B)
- Weltkartenpuzzle
Bastelanleitung: Es wird eine Weltkarte aus einem Atlas kopiert und auf Karton geklebt. Die Länder, die während der Rallye bereist werden (USA, Japan, Uruguay, Brasilien, Turkmenistan, Syrien), werden farbig angemalt. Anschließend wird diese Weltkarte zu einem Legepuzzle zerschnitten und foliert.

6.5 Personalaufwand

Für die Betreuung der Stationen benötigt man lediglich einen Bibliothekar und zudem einen Lehrer zur Betreuung der Station Film. Dadurch, dass die Fragen eigentlich so konzipiert sind, dass sie von den Schülern mit Hilfe der Medien selbständig beantwortet werden können, hat der Bibliothekar lediglich die Aufgabe herumzugehen, bei Fragen zur Verfügung zu stehen und eventuell Tipps bei der Handhabung der Medien zu geben.

6.6 Zeitplan

- Begrüßung, Erklären der Spielregeln und Gruppenaufteilung :10 Minuten
- 1. Rallye: 5 Stationen zu je 10 Minuten, Stationenwechsel, Pufferzeit: 55 Minuten
Parallel dazu die Station Film
- 10 Minuten Pause
- 2. Rallye: 5 Stationen zu je 10 Minuten, Stationenwechsel, Pufferzeit: 55 Minuten
Parallel dazu die Station Film
- Lösungen besprechen, Raps vortragen, Weltkartenpuzzle zusammenlegen lassen, Pantomimespiel als Abschiedsspiel, Feedback Fragebogen ausfüllen, Verabschiedung: 20 Minuten
→ maximal 150 Minuten = 3 Schulstunden (inklusive kleine Pausen)

6.7 Ablauf

6.7.1 Begrüßung

Bei Eintritt in die Bibliothek wird die Klasse gebeten, sich im Kreis auf den Boden zu setzen. Wenn alle sitzen, findet die Begrüßung durch den Bibliothekar statt. Einstieg kann dann die Frage sein, was denn überhaupt Medien sind und was sich die Schüler unter einer „Medienrallye“ vorstellen. Anschließend werden das Thema, die Spielregeln und der Ablauf der Rallye erklärt. Durch Abzählen wird die Klasse in zwei Gruppen geteilt. Bei Klassen mit 20 oder weniger Schülern ist dies nicht unbedingt notwendig. In den Kleingruppen die darauf gebildet werden sollten jedoch maximal vier, im Idealfall zwei bis drei Schüler in einer Gruppe sein.

Die eine Hälfte der Klasse geht zusammen mit dem Lehrer zur Station Film, die sich möglichst in einem geschlossenen Raum der Bibliothek befinden sollte, oder zumindest weiter entfernt von den anderen Stationen der Rallye. Die andere Hälfte wird durch eigene Wahl in Kleingruppen geteilt. Dadurch, dass sie sich selbst entscheiden können, mit wem sie in einer Gruppe arbeiten wollen, sind die Jugendlichen motivierter und haben mehr Spaß an der Rallye.

6.7.2 Rallye

Nun kann die Rallye beginnen. Die Kleingruppen werden auf die verschiedenen Stationen verteilt. Es sind fünf Stationen aufgebaut für welche die Schüler jeweils rund zehn Minuten Zeit haben. Je nachdem, wie schnell die Gruppen sind, kann diese Zeit leicht verkürzt oder verlängert werden. Nach Ablauf dieser zehn Minuten wird vom Bibliothekar mit einer Trillerpfeife abgepiffen. Die Jugendlichen bewegen sich dann entlang am roten Faden durch die Bibliothek zur nächsten Station, die beschildert und somit gut zu finden ist. Es ist auch denkbar, den Schülern einen Grundriss der Bücherei, auf der die Stationen eingezeichnet sind, mitzugeben.

An den Stationen finden die Gruppen Arbeitsblätter mit Aufgaben vor, die sie mit Hilfe des Mediums, das Ihnen an dieser Station zur Verfügung steht, lösen müssen. Bei der Station Comicwerkstatt müssen sie zudem die Sprechblasen eines Comics füllen und bei der Station Hip Hop nach der Beantwortung von einigen Fragen auch selbst einen Rap dichten.

Währenddessen befindet sich die andere Hälfte der Klasse mit ihrem Lehrer an der Station Film, wo der Film „Karakum“ Thema ist. Der Lehrer erhält ein Blatt mit Arbeitsanweisungen⁶² vom Bibliothekar und ist auch schon vorher in einem Gespräch auf seine Aufgaben hingewiesen worden.

6.7.3 Schlussrunde

Falls die beiden Hälften der Klasse gleichzeitig mit der Filmstation und den anderen Stationen fertig sind, findet, nach einer kurzen Pause, ein Gruppenwechsel statt. Falls die Gruppe Film jedoch etwas länger braucht, können mit der anderen Hälfte in der Zwischenzeit die Lösungen der Fragen der 5 Stationen besprochen werden. Gegebenenfalls können auch schon die Raps vorgetragen werden und die Comics herumgereicht werden, damit die Kleingruppen sehen, welche Ideen die anderen Gruppen hatten.

Zum Abschluss wird noch ein Pantomimespiel gemacht, in dem sich die Schüler in die Hauptfiguren des Films hineinversetzen sollen. Diese können sich nur mit Mimik und Gestik verständigen, weil sie die Sprache des anderen nicht verstehen⁶³.

Vor der Verabschiedung werden den Jugendlichen noch kurz die Ausleihbedingungen und die Bedingungen zur Nutzung der elektronischen Medien vor Ort erklärt. Falls dann noch Zeit ist, können die Jugendlichen diese für freies Stöbern und Ausleihen nutzen.

⁶² siehe Anlage C.1

⁶³ Vorlagen für die Karten für das Pantomimespiel siehe Anhang B

7 Erfahrungsbericht und Evaluation

Im folgenden Teil der Arbeit werden die einzelnen Teile und Stationen der Rallye genauer vorgestellt und es wird von den Problemen und sonstigen Beobachtungen während der Medienrallye berichtet. Jede Station wird auch einzeln evaluiert. Die Evaluation setzt sich aus mehreren Komponenten zusammen:

- Reflexion der Veranstaltung durch die durchführende Studentin
- Auswertung von Feedback Fragebögen (Insgesamt haben 54 Schüler an den beiden Rallyes teilgenommen, 30 an der ersten und 24 an der zweiten. Bei der zweiten Rallye haben leider nur 19 der 24 Schüler den Bogen ausgefüllt und bei der 1. Rallye nur 29 der 30 Jugendlichen, weshalb insgesamt nur 48 Bögen ausgewertet werden konnten. Davon waren 20 Bögen von Mädchen und 28 von Jungen. Die Auswertung der Fragebögen in Tabellenform nach Klassen befindet sich in Anhang D.1 und die Auswertung nach Geschlecht in Anhang D.2
- Gespräche mit den teilnehmenden Lehrern nach den Rallyes
- Mündliche Kommentare von Schülern während und nach der Veranstaltung

Am Ende des Kapitels befindet sich eine zusammenfassende Evaluation der gesamten Rallye.

7.1 Begrüßung und Einführung in das Thema

Beim Eintritt in die Bibliothek wurde die Klasse zunächst von der Leiterin der Stadtteilbücherei Neugereut und schließlich von mir begrüßt und gebeten sich im Kreis auf den Boden zu setzen. Als Einstieg stellte ich den Jugendlichen die Frage, ob sie von meinem Besuch in der Klasse, der zum Zeitpunkt der Rallye ca. einen Monat zurücklag, noch in Erinnerung hätten, was Medien sind und was sie unter einer Medienrallye verstehen. Nach einem kurzen Gespräch erklärte ich ihnen, dass ich vorhabe mit ihnen eine Reise um die Welt zu machen und zwar mit Hilfe der verschiedenen Medien in der Bibliothek. Mit jedem Medium solle ein anderes Land bereist werden. Ich habe betont, dass ich versucht habe, möglichst viele ihrer Interessen in die Rallye einzubauen, und dass ich hoffe, dass sie diese in der Rallye wiederfinden werden. Anschließend wurden die Spielregeln und der Ablauf der Rallye erklärt und die Gruppeneinteilung vorgenommen.

7.1.1 Erfahrungsbericht

Die Begrüßungsrunde verlief beide Male in ruhiger und angenehmer Atmosphäre. Die Schüler schienen gespannt zu sein, was auf sie zukommt. Nur bei der Einteilung in Kleingruppen kam Unruhe auf, die sich aber gleich wieder legte.

7.1.2 Evaluation

Von einer Lehrerin kam nach der zweiten Rallye die Anregung den Schülern bei der Einführung mehr ins Bewusstsein zu rücken, worum es gehen soll. Eine Schülerin hatte sie gefragt: „Warum machen wir das?“ Die Medienvielfalt sollte mehr in den Mittelpunkt gestellt werden. Den Schülern muss ausdrücklich klar gemacht werden, dass diese Veranstaltung dazu da ist, ihnen zu zeigen, was die Bibliothek ihnen zu bieten hat. In dem Zusammenhang können die Benutzungsbedingungen eingeflochten werden. Z.B. „Wer von euch nutzt denn schon ab und zu den Internet PC hier in der Bibliothek? Was musst du machen, bevor du an den PC hier gehen darfst?“ Diese Erläuterungen können aber auch am Schluss der Veranstaltung gemacht werden. Diese Ausführungen sollten jedoch nur sehr kurz sein, um die Aufmerksamkeit der Schüler nicht zu verlieren.

7.2 Station CD-ROM

Bei dieser Station mussten die Schüler Fragen zum Themenbereich Hip Hop mit Hilfe der Encarta Enzyklopädie auf CD-ROM beantworten. Diese ist in der Bücherei in Neugereut fest auf dem CD-ROM - PC installiert. Anschließend sollten die Schüler je Kleingruppe eigene Rapverse verfassen. Einige Worte, die in den Raps enthalten sein sollten, waren vorgegeben.⁶⁴

7.2.1 Erfahrungsbericht

Die einzelnen Kleingruppen berieten gemeinsam welche Suchworte verwendet werden sollten. Die Seiten mit den Lösungen wurden auch ohne größere Probleme von allen Gruppen gefunden. Jedoch lasen die Jugendlichen die gefundenen Texte oft nicht vollständig durch und hielten verlinkte, sprich farbige, Stichwörter im Text fälschlicherweise automatisch für die gesuchte Lösung.

⁶⁴ Arbeitsblatt siehe Anhang C.1

Deshalb mussten viele Gruppen darauf hingewiesen werden, dass sie zur Lösung der Aufgabe um das Lesen des Textes nicht herumkommen würden.

Auch wenn die Zeit nach der Beantwortung der Fragen oft knapp war, so haben doch die meisten Gruppen (13 von 18) einen Rap gedichtet und dann bei der Schlussrunde auch vorgetragen. Die Gruppen, in denen ausschließlich Mädchen waren, waren allerdings sowohl beim Verfassen, als auch beim Vortragen der Raps um einiges zurückhaltender als die Jungen.



Abbildung 1: Station CD-ROM / Hip Hop

Es folgen einige Beispiele, der von den Schülern erfundenen Verse:

„In Neugereut wird’s passieren,
die Klasse 6.7 wird randalieren“

„Neugereut ist steil,
6.7 ist geil,
Ferien sind cool,
Schule ist schwul“

„Wir leben in Neugereut
Gehen dort in die Schule
In die Klasse 6.8
Und haben bald Ferien“

7.2.2 Evaluation

Die Station CD-ROM wurde von den Schülern gut angenommen, auch wenn sie kein Favorit war. Elf Jungen und zwei Mädchen bezeichneten sie als die Station, die ihnen am besten gefallen hat. Nur vier der Schüler gaben an, dass die Station ihnen am wenigsten gefallen habe. Und nur eines der Mädchen fand die Station zu schwer.

Ich hatte den Eindruck, dass den Schülern der Umgang mit der Multimedia-Enzyklopädie Spaß gemacht hat. Gemeinsam wurden die Funktionen erschlossen. Einige Schüler wollten nach Beantwortung der Fragen gleich weiter nach eigenen Stichworten suchen. Lediglich die geringe Bereitschaft der Jugendlichen zu lesen, hat das Finden der gesuchten Lösungen erschwert und somit die Freude am Umgang mit dem Medium leicht gedämpft. Deshalb wurden die Aufgaben auf dem Arbeitsblatt unverändert gelassen.

7.3 Station Internet

Hier galt es auf zwei verschiedenen Internetseiten Fragen zum Themengebiet „Mangas“ zu beantworten.⁶⁵ Die Seiten, auf denen zu suchen war, waren vorgegeben, da eine Suche mit Suchmaschinen den Zeitrahmen gesprengt hätte und im Vorfeld zu viele Erläuterungen bezüglich Suchstrategien bedurft hätten.



Abbildung 2: Station Internet / Mangas

⁶⁵ Arbeitsblatt siehe Anhang C.1

7.3.1 Erfahrungsbericht

Bei dieser Station standen den Gruppen zwei Internet PCs zur Verfügung. Dennoch entschieden sich fast alle Kleingruppen dazu, die Aufgaben gemeinsam an einem PC zu lösen.

Wie erwartet, wurde ein sehr unterschiedlicher Wissensstand bei der Nutzung der neuen Medien unter den Schülern offensichtlich. Allerdings hat es keine einzige Dreiergruppe gegeben, in der nicht wenigstens einer sich bereits mit dem PC und dem Internet auskannte. Die Schüler, die sich schon besser mit dem Medium auskannten, erklärten den weniger geübten, was zu tun war und ließen diese auch gerne selbst ausprobieren und gaben Tipps. Somit war hinsichtlich der Handhabung des Internets allgemein kaum Hilfestellung von meiner Seite nötig.

Schwierigkeiten hatten die Schüler meist nur, wenn sie auf den gefundenen Seiten viel zu schnell nach unten scrollten, anstatt sich erst einmal einen kurzen Überblick über die Seite zu verschaffen.

Bei der zweiten Veranstaltung stellte sich zudem ein technisches Problem ein. Eine der beiden Internetseiten, die zur Beantwortung der Fragen aufgerufen werden mussten, ließ sich nicht öffnen. Nachdem sich dieses Problem nicht beheben ließ, bat ich die Schüler lediglich die Fragen zur anderen Internetseite zu beantworten und anschließend erlaubte ich ihnen frei im Internet zu surfen, bis es Zeit war zur nächsten Station zu gehen. Diese Lösung des Problems fand selbstverständlich die allgemeine Zustimmung der Schüler. Viele surfen auf der Dragonball Seite weiter, mit deren Hilfe sie zuvor Fragen für die Rallye gelöst hatten.

7.3.2 Evaluation

Diese Station war eine der beliebtesten der Schüler. Insgesamt 21 von ihnen gaben sie als ihre Lieblingsstation an, davon zehn Mädchen. Nur drei Schülerinnen und einem Schüler haben die Station am wenigsten gefallen. Eine einzige Schülerin fand die Fragen zu schwer. Dagegen fanden drei Mädchen und sechs Jungen die Fragen zu einfach.

Zwei der Schüler haben angegeben an diesem Tag zum ersten mal im Internet gesurft zu sein und für mindestens zwei Schülerinnen war der Umgang mit dem PC überhaupt neu. Diese Jugendlichen hatten also die Möglichkeit mit Hilfe

ihrer Klassenkameraden erste Erfahrungen mit dem Medium zu sammeln und eventuelle Hemmschwellen abzubauen.

Das Thema Mangas kam vor allem bei den Jungen sehr gut an.

7.4 Station Buch

Bei dieser Station drehte sich alles um das Thema Fußball Weltmeisterschaften, zunächst um Ihre Geschichte und dann auch um Ronaldo, den Star der Weltmeisterschaft 2002. Diese war erst wenige Wochen vor den Medienrallyes zu Ende gegangen. Dadurch hatte das Thema Aktualitätswert und es war deshalb zu hoffen, dass es auch die Mädchen ansprechen würde.

Die Fragen waren so ausgewählt, dass man davon ausgehen konnte, dass selbst Fußballfreaks zumindest die meisten Fragen nicht ohne die Bücher beantworten konnten.



Abbildung 3: Station Buch / Fußball

Die Schüler hatten insgesamt drei Bücher über Fußball zum Nachschlagen zur Verfügung, wobei für die Fragen zu Ronaldo nur ein Buch Lösungen enthielt, was auf dem Aufgabenblatt vermerkt war.⁶⁶

7.4.1 Erfahrungsbericht

Zur Beantwortung der Fragen war hier zunächst ein genauer Blick in das Inhaltsverzeichnis der Bücher notwendig. Leider blätterten die meisten Gruppen

⁶⁶ Arbeitsblatt siehe Anhang C.1

erst einmal wild herum und mussten von mir auf das Inhaltsverzeichnis hingewiesen werden. Leider überlasen auch viele den Vermerk auf dem Arbeitsblatt, dass für die Fragen zu Ronaldo nur eines der drei Bücher Lösungen enthält und suchten in allen drei Büchern.

Die letzte Frage bei dieser Station galt dem Alter Ronaldos, als er Fußballprofi wurde. Ich hatte mir vorgestellt, dass die Jugendlichen dies aus seinem Geburtsjahr und dem Jahr, welches als das Jahr angegeben war, in dem er Profi wurde, errechnen könnten. Jedoch nur eine einzige Gruppe, bzw. ein einziges Mädchen, hat diese Frage beantworten können. Bei der Besprechung der Lösungen habe ich sie besonders gelobt und gebeten allen zu erklären, wie sie auf das Ergebnis gekommen ist.

7.4.2 Evaluation

Diese Station war wohl wegen des Themas vor allem bei den Jungen sehr beliebt. 16 Jungen und vier Mädchen hat diese Station sehr gut gefallen. Wohingegen vier Jungen und vier Mädchen die Station nicht so gut gefallen hat. Sechs Jugendliche fanden die Fragen zu schwer, jedoch ebenso viele fanden sie zu einfach. Aufgrund der Erfahrungen würde ich die Frage zu Ronaldos Alter beim Start seiner Karriere als zu schwer für Hauptschüler ansehen. Da es bei der Rallye nicht zwingend verlangt ist alle Fragen zu beantworten, würde ich sie dennoch auch in Zukunft stellen, eventuell als Bonusfrage, für deren Lösung es einen kleinen Preis gibt. Somit könnte man eine kleine Herausforderung einbauen, und den Schülern Gelegenheit zum Knobeln geben.

Da einige der Jugendlichen bei dieser Gelegenheit gelernt haben mit einem Inhaltsverzeichnis umzugehen, war die Station auch aus pädagogischer Sicht ein Erfolg.

7.5 Station Hörspiel

Bei dieser Station hörten die Schüler ein Stück der Kassette Malula von Rafik Schami und mussten einige Fragen zum Inhalt der Passage beantworten. Außerdem lag an dieser Station ein Atlas aus, mit dessen Hilfe die Jugendlichen herausfinden sollten, in welchem Land die Geschichte spielt.⁶⁷

⁶⁷ Arbeitsblatt siehe Anhang C.1

7.5.1 Erfahrungsbericht

Auffallend bei dieser Station war, dass die Schüler die Geschichte nicht richtig „genießen“ konnten, weil sie zu sehr damit beschäftigt waren, die Lösungen herauszuhören. Dies ist vermutlich auch einer der Gründe, warum in beiden Klassen nur jeweils zwei Schüler die Station als diejenige bezeichnet haben, die ihnen am besten gefallen hat.

Bei der 2. Medienrallye kam als Problem hinzu, dass eine 1. Klasse mit ihrem Lehrer zum Aussuchen von Medien in die Bibliothek kam und diese v.a. in der Ecke stöberte, in der sich die Station mit dem Hörspiel befand. Dies erschwerte das Zuhören für einige Gruppen natürlich beträchtlich, auch wenn die Erstklässler zuvor eigentlich zur Ruhe angehalten worden waren.



Abbildung 4: Station Hörspiel / Malula

7.5.2 Evaluation

Diese Station wurde von den Schülern eindeutig am negativsten bewertet und als am schwersten empfunden. Nach der ersten Medienrallye sagten 22 der 29 Schüler, dass ihnen diese Station am wenigsten gefallen hatte. Außerdem empfanden sieben Schüler diese Station als zu schwer. Zwei Schüler äußerten nach der ersten Rallye die Empfehlung, dass die Station beim nächsten Mal einfacher gemacht oder gar weggelassen werden soll. Vor der zweiten Rallye habe ich daraufhin eine Frage weggelassen und das Stück von der Kassette, das die Jugendlichen hören mussten, um die Fragen zu beantworten, von ca. sechs Minuten auf rund vier Minuten gekürzt.

Daraufhin bewerteten bei der zweiten Medienrallye immerhin nur noch acht der 19 Schüler, die den Fragebogen ausgefüllt hatten, die Station mit der Hörspiel-

kassette als die, die ihnen am wenigsten gefallen hat. Und immerhin nur noch vier Schüler empfanden die Station als zu schwer.

Zusammenfassend lässt sich also sagen, dass es bei einer Station mit Hörspiel sehr wichtig ist, dass es nicht zu viele Fragen gibt, damit sich die Schüler auch auf die Geschichte als Ganzes konzentrieren können und Freude an dem Hörspiel haben.

Eine weitere Überlegung ist, dass Hörspiele für Jugendliche nur noch sehr selten zu ihrem Medienalltag gehören. Viele von ihnen verbinden Hörspiele mit ihrer Kindheit. Tonträger werden oft nur noch zum Abspielen von Musik genutzt.⁶⁸ Eventuell fühlen sich die Schüler deshalb nicht ernstgenommen, wenn man ihnen ein Hörspiel als Station anbietet. Es ist auch nicht auszuschließen, dass ein anderes Hörspiel eher das Interesse der Schüler geweckt hätte, als eines von Rafik Schami, der durch seine märchenhaften Erzählungen eher Kinder und Erwachsene als Jugendliche in seinen Bann zu ziehen vermag. Deshalb ist es aufgrund der negativen Bewertung durch die Schüler eventuell angebracht, diese Station durch eine andere zu ersetzen oder zumindest nach einem anderen Hörspiel zu suchen, das die Zielgruppe besser anspricht. Da dieses Ersatzhörspiel auch zum Motto „Weltreise / andere Länder“ passen muss, wird die Suche nach einem alternativen Hörspiel erschwert. Vorschläge für sonstige Alternativstationen sind in Kapitel 8 zu finden.

Allerdings erhielt die Station mit dem Hörspiel vom Lehrer der Klasse 6.8, ein sehr positives Feedback. Er beabsichtigt sogar die Kassette im folgenden Schuljahr in seinen Deutschunterricht einzubauen.

7.6 Station Comicwerkstatt

Bei der Comicwerkstatt hatten die Schüler die Aufgabe beim Comic „In der Schulzahnklinik“, der dem 2. Band von „Klasse Muheim“ entnommen war, die leeren Sprechblasen auszufüllen.⁶⁹ Bei der Station war es den Schülern freigestellt, ob sie einen Comic allein oder in der Gruppe anfertigen wollten. Diese Station, war diejenige, die am wenigsten bzw. keiner Betreuung bedurft hat, da die Schüler dazu angehalten waren ihrer Kreativität freien Lauf zu lassen.

⁶⁸ Heidtmann, Horst: Kindermedien. a.a.O. S. 73

⁶⁹ Arbeitsblatt siehe Anhang C.1

7.6.1 Erfahrungsbericht

Daher habe ich auch nur sehr wenig Zeit bei der Station verbracht und kann kaum Aussagen zu der Stimmung an der Station machen. Im Gedächtnis geblieben ist mir eine Gruppe von Mädchen, die sich nur auf wenige Sätze einigen konnte und recht verkrampft an die Aufgabe herangegangen ist.



Abbildung 5: Station Comicwerkstatt

7.6.2 Evaluation

Bei der Auswertung der Feedback - Fragebögen zeigte sich auch, dass die Comicwerkstatt diejenige Station war, die den Mädchen mit am wenigsten gefallen hat. Kein einziges Mädchen gab es als seine Lieblingsstation an und sieben Mädchen hat sie am wenigsten gefallen. Drei Mädchen fanden die Station sogar zu schwer.

Bei den Jungen sah das Urteil über die Station schon anders aus. Sechs von ihnen hat die Station am besten gefallen und lediglich dreien am wenigsten. Auch nur einer fand die Station zu schwer, dafür fanden Sieben Jungen die Aufgabe zu einfach. Und einem Jungen hat die Station sogar so gut gefallen, dass er der Meinung war es sollten mehr Comics selbst gemacht werden, wenn die Veranstaltung wiederholt wird. Den Jungen hat es also offensichtlich wesentlich mehr Spaß gemacht, einfach drauflos zu schreiben und ihrer Fantasie freien Lauf zu lassen. Jedoch befanden sich unter den Comics, die von Mädchen mit Text versehen worden waren, genau so viele schöne und lustige

Ideen, wie unter den von Jungen gestalteten⁷⁰. Die Tatsache, dass v.a. die Jungen bei dieser Station auch ziemlich frech und ungehemmt in ihrer Alltagssprache geschrieben haben, hat gezeigt, dass sie die Rallye losgelöst von der Schule gesehen haben, was ich als Erfolgszeichen sehe.

Der Lehrer Klassenlehrer der Klasse 6.8 hingegen kritisierte diese Station. Er sei der Meinung, dass die Schüler bereits in „Sprechblasensprache“ reden. Dies solle nicht auch noch unterstützt werden.⁷¹ Diese Kritik sehe ich als unberechtigt an. Die Station Comicwerkstatt war der Versuch die klassische Schreibwerkstatt so zu variieren, dass auch die Schüler, die sonst nur ungern mit Schriftsprache umgehen, Spaß daran entwickeln können selbst etwas zu schreiben. Diese produktionsorientierte Aufgabe hat die Schüler dort abgeholt, wo sie sind und somit eine Überforderung umgangen. Bestenfalls haben die Schüler ihr „schriftstellerisches“ Talent entdeckt und Lust am Schreiben bekommen, und das gerade dadurch, dass sie die Möglichkeit hatten in ihrer Umgangssprache zu schreiben.

7.7 Station Film

„Karakum – Abenteuer in der Salzwüste“ ist ein Abenteuerfilm für Kinder und Jugendliche ab ca. elf Jahren. Er handelt von der langsam wachsenden Freundschaft zwischen zwei Jungen aus völlig verschiedenen Kulturkreisen, die gemeinsam in der turkmenischen Wüste Karakum ums Überleben kämpfen.

Diese Station, die parallel zu den anderen fünf Stationen ablief, wurde von den Lehrern betreut, die vorher bei einem telefonischen Gespräch bereits ihre Aufgaben erklärt bekommen hatten und am Tag der Rallye auch ein ausführliches Blatt mit Erläuterungen erhalten haben⁷².

Der Ablauf bei der Station war bei der 1. Rallye folgendermaßen: Zunächst wurde der Titel des Film, „Karakum“ genannt, anschließend mussten die Schüler mit Hilfe von Atlanten oder Länderlexika herausfinden, was Karakum ist und wo sie liegt. Nach diesem einführenden Quiz las die Lehrerin den Beginn der Geschichte vor. Daraufhin wurden die letzten 50 Minuten des Films angeschaut.

⁷⁰ Beispiele siehe Anhang C.3

⁷¹ Gespräch am 19.07.2002 nach der Rallye mit der Klasse 6.8.

7.7.1 Erfahrungsbericht und Evaluation der 1. Rallye

In einem Gespräch nach der ersten Rallye kamen von der Lehrerin, einige Anregungen zur Station, von denen ich fast alle für die zweite Rallye aufgegriffen habe. Sie empfahl den Film zu kürzen, da er zu lang sei. Das Suchen im Lexikon habe schon viel Zeit gebraucht, da die Schüler im Umgang mit Nachschlagewerken ungeübt seien. Außerdem empfahl die Lehrerin auch den Film zu kürzen, weil er zeitweise für die Jugendlichen, die vielfach Konzentrations-schwierigkeiten haben, zu wenig actionreich sei.

Zudem waren auch für 15 Schüler lediglich drei Lexika und Atlanten da, wodurch es noch länger gedauert hatte, bis alle selbständig die Lösung gefunden hatten. Für die nächste Rallye wurden deshalb aus anderen Bibliotheken noch zwei weitere Lexika besorgt.

Nach dem Film war ursprünglich noch ein Pantomimespiel geplant, in dem sich die Schüler in die Hauptpersonen des Films hineinversetzten sollten, welche die Sprache des Freundes nicht verstanden, sich aber dennoch verständigen mussten. Die Lehrerin hat dieses Spiel jedoch aus Zeitgründen auslassen müssen. Deshalb kam von ihr die Anregung das Spiel am Ende der Rallye, quasi als Abschlussspiel, zusammen mit der ganzen Klasse zu spielen.

Die Klassenlehrerin hatte zudem die Idee nach dem Film einige inhaltliche Fragen zum Film zu stellen. Diese Anregung habe ich auch für die nächste Rallye aufgegriffen.

Die Lehrerin war der Ansicht, dass die Station und insbesondere der Film den Schülern dennoch, gut gefallen hat. Sie meinte, dass vor allem die Stellen, an denen geflucht wurde bei den Jugendlichen besonders gut angekommen sind.

Ich habe die Schüler auch direkt gefragt, wie ihnen der Film gefallen hat. Auf diese Frage kamen Antworten wie:

- „Gut, vor allem die Ausdrücke!“
- „Sehr gut. Der war ja brutal. Mit dem Bein, wie der Knochen da rausgeguckt hat.“ (In einer Szene wird ein offener Bruch gezeigt und wie der Knochen wieder in das Bein hineingeschoben wird.)

Im Feedback Fragebogen der Klasse 6.7 gaben neun Schüler an, dass ihnen die Station am besten gefallen hat. Aber auch fünf Schülern hat die Station Film

⁷² Blatt für Lehrer siehe Anhang C.1

am wenigsten gefallen. Zudem hatte ein Junge sich auf dem Feedback Bogen gewünscht, dass während der Rallye in Zukunft kein Film mehr gezeigt wird, wird, „der so lange geht“. Dies ist vermutlich darauf zurückzuführen, dass der Film gewisse Längen aufweist, die den Rezeptionsgewohnheiten vieler Kinder und Jugendlichen, die heute „durch Hochspannungsdramaturgien geprägt“⁷³ sind, nicht mehr entsprechen. So werden im Film z.B. viele lange Sequenzen mit Landschaftsaufnahmen gezeigt.

Es sprach also einerseits Vieles dafür einen kürzeren Teil des Films zu zeigen. Jedoch wären andererseits wichtige und lustige Szenen verlorengegangen, wenn nur die letzten 35 oder 40 Minuten des Films gezeigt worden wären. Deshalb habe ich einige für den Fortlauf der Geschichte eher unwichtige und etwas langatmige Szenen (Szenen, in denen der Vater des deutschen Jungen nach seinem Sohn sucht) vor der zweiten Rallye herausgeschnitten.

7.7.2 Erfahrungsbericht und Evaluation der 2. Rallye

Für die zweite Rallye waren nun also weitere Lexika besorgt worden, der Film war um einige Szenen auf 40 Minuten gekürzt worden und es wurden nach dem Film Fragen zum Inhalt gestellt.⁷⁴ Dafür war das Pantomimespiel zur Schlussrunde verlegt worden.

Dennoch hat auch diesmal die Station Film nahezu zehn Minuten länger gedauert als die anderen fünf Stationen. Wie sich später im Gespräch mit dem Lehrer herausstellte, war dies darauf zurückzuführen, dass der Lehrer seinen Schülern sehr ausführlich den Unterschied zwischen einem Register und einem Glossar erklärt hat, als diese das Stichwort „Karakum“ nachschlagen mussten.

Der Film hat den Schülern diesmal wesentlich besser gefallen als beim ersten mal, was wohl vor allem auf die Kürzung des Films zurückzuführen ist. Diesmal gaben 13 der 19 Schüler die Station als ihre Lieblingsstation an und kein einziger der Jugendlichen gab die Station als diejenige an, die ihm am wenigsten gefallen hat. Gleich von mehreren Schülern kam nach Schauen des Films sogar die Frage, ob es den Film in der Bibliothek gibt und ob man ihn gleich ausleihen könne. Leider musste ich dies verneinen. Die Leiterin der Bücherei versprach den Schülern jedoch zu versuchen, den Film bis Anfang des neuen Schuljahres für die Bibliothek zu erwerben.

⁷³ Bischof, Ulrike; Heidtmann, Horst: Leseverhalten in der Erlebnisgesellschaft. a.a.O. S. 262f

⁷⁴ Arbeitsblatt siehe Anhang C.1

Die beiden begleitenden Lehrer, berichteten, dass die Jugendlichen auch die Untertitel mitgelesen hätten. Da jedoch nicht alle Aussagen im Untertitel übersetzt wurden, z.B. beim Fluchen eines Russen, wurde ein russischer Mitschüler immer wieder gefragt: „Was hat er jetzt gesagt?“ Dies empfanden die Lehrer als schönes Erlebnis, da dieser Schüler endlich auch mal etwas „besser konnte“ als die Mitschüler. Mehrere türkische Schüler haben ebenfalls viel verstanden, ohne mitlesen zu müssen, da turkmenisch und türkisch verwandte Sprachen sind. So hatten auch diese ein gewisses Erfolgserlebnis, da sie ihren Mitschülern etwas voraus hatten.

Bei dem Gespräch nach der Rallye kam es mit dem Klassenlehrer der Klasse noch zu einer Diskussion. Der Lehrer hat zwar einerseits die Qualität des Films anerkannt, aber dennoch sowohl die Sprache (v.a. die Flüche und Schimpfworte) als auch die Gewaltanwendung (bei einer Fluchtszene fällt ein Schuss; jemandem wird mit einem Topf über den Schädel gehauen; ein Verfolger, der sich an das Fluchtfahrzeug klammert, wird durch Tritte auf die Hände losgeworfen) im Film kritisiert.

Sowohl die Sprache als auch die Form der Gewaltanwendung in dem Film mutet im Vergleich zu dem, was die Sechstklässler vermutlich sonst aus Kino und Fernsehen gewohnt sind, harmlos an. Ohne diese Szenen hätte der Film die Schüler wahrscheinlich gelangweilt. Deshalb wird nicht in Erwägung gezogen den Film aus qualitativen Gründen bei zukünftigen Rallyes wegzulassen.



Abbildung 6: Station Film / Karakum

7.8 Schlussrunde

Bei der Schlussrunde sollten die Lösungen gemeinsam besprochen und die Raps vorgetragen werden. Als Abschluss der Veranstaltung wurde von einigen Schülern das Weltkarten – Legepuzzle zusammengelegt, damit die ganze Klasse noch einmal nachvollziehen konnte, welche Länder sie in den letzten Stunden bereist hatte. Darauf folgte dann bei der zweiten Rallye noch das Pantomimespiel und schließlich wurde die Klasse verabschiedet.

7.8.1 Erfahrungsbericht

Dadurch, dass bei beiden Rallyes die Schüler bei der Station Film länger beschäftigt waren, als bei den anderen fünf Stationen, wurde die Besprechung der Lösungen, die eigentlich am Schluss der Veranstaltung mit der ganzen Klasse geplant war, von mir nach vorne verschoben und zwei mal, jeweils mit der Hälfte der Klasse gemacht. Bei der Besprechung der Lösungen waren die meisten Schüler lebhaft beteiligt und konzentriert. Nur selten musste zur Ruhe gemahnt werden. Die Jugendlichen haben auch in der kleineren Runde ihre Raps vorgetragen.



Abbildung 7: Eine Gruppe präsentiert ihren Rap

Lediglich die Fragen zum Film wurden zum Schluss mit der ganzen Klasse zusammen besprochen. Auch das Weltkarten-Legepuzzle wurde erst zum Schluss gemacht. Ich bat drei Schüler das zehnteilige Puzzle stellvertretend für die Klasse zusammenzulegen. Somit konnte die Klasse noch einmal auf der Karte rekapitulieren, welche Länder sie in den letzten Stunden „besucht“ hatte. Als Abschlussspiel gab es dann zumindest noch bei der zweiten Rallye das Pantomimespiel. Hier hielten sich, ebenso wie schon beim Vortragen der Raps die meisten Mädchen stark zurück. Dafür rissen sich die Jungen förmlich

darum, einen Begriff darstellen zu dürfen. Ich habe mich bemüht die Mädchen zu ermutigen, jedoch ihre anhaltende Zurückhaltung respektiert.

7.8.2 Evaluation

Als nicht bedachtes Problem stellte sich die Präsentation der Comics dar. Auch wenn dabei sehr witzige Ergebnisse herausgekommen sind, so lassen die sich nicht so einfach den Mitschülern vorführen wie die Raps. Eine Möglichkeit für die Zukunft ist es, die Lehrer zu bitten, die Comics für eine Weile in der Klasse als Ausstellung aufzuhängen, damit die Ergebnisse der ganzen Klasse zugänglich sind. Aber auch eine Ausstellung der Comics in der Bibliothek ist denkbar.

Ansonsten war die Schlussrunde, vor allem bei der zweiten Rallye, durch das Pantomimespiel sehr aufgeweckt und schien allen Beteiligten Spaß zu machen. Auch bei der Besprechung der Lösungen musste bei beiden Rallyes niemand dazu überredet werden, seine Lösungen kundzutun. Die Schüler wollten loswerden, was sie in den letzten Stunden alles herausgefunden hatten. Dies war ein Indiz dafür, dass sie trotz der Länge der Veranstaltung von 2 ½ Stunden, bis zum Schluss motiviert waren.



Abbildung 8: Schlussrunde

7.9 Zusammenfassende Evaluation

Bei der Auswertung des Feedback - Fragebogens wurde überwiegend bestätigt, dass die Veranstaltung den Jugendlichen Spaß gemacht hat.

So hatten sie z.B. durchschnittlich 1,83 Stationen genannt, die ihnen am besten gefallen haben, jedoch nur 1,27 Stationen, die ihnen am wenigsten gefallen haben.

Auf die Frage, was bei der Rallye in Zukunft besser gemacht werden könnte gab über die Hälfte keine Antwort. Von denen, die auf die Frage antworteten, meinten neun, dass es nichts zu verändern gäbe bzw., dass alles an der Rallye gut sei. Fünf der Jugendlichen wünschten sich mehr Stationen oder mehr Aufgaben, was auch als positives Feedback zu werten ist.

Zwei Schüler waren der Meinung, dass während der Medienrallye mehr mit dem Computer gemacht werden sollte. Weitere zwei von ihnen wünschten sich die Integration von Kinofilmen oder Videospielen in die Rallye. Zwei andere Schüler empfahlen nach der ersten Veranstaltung das Weglassen oder die Vereinfachung der Station Hörspiel. Als weitere Anregungen zu den Stationen kamen von jeweils einem Schüler der Wunsch nach schwereren Fragen bei der Station Fußball, nach mehr Comics und nach einem kürzeren Film (nach der ersten Rallye). Ein weiterer Schüler wünschte sich mehr Spiele während der Rallye und ein Mädchen hätte lieber fünf bis sechs Teilnehmer pro Gruppe gehabt.

Das negativste Feedback kam von einem Jungen, der sich wünschte, dass bei der Rallye für jeden etwas dabei sein sollte. Dies war also trotz der Themenvielfalt der Rallye nicht ganz gelungen.

Ein weiteres Erfolgszeichen der Rallye ist hingegen, dass 14 von den 22 Schülern, die bisher nur sehr selten oder nie in die Bibliothek gehen, angaben, in Zukunft vielleicht öfter in die Bücherei zu kommen. Und vier dieser 22 Schülern gaben sogar an sicher öfter zu kommen.

Insgesamt gaben 15 der 48 Schüler, die an der Rallye teilgenommen und den Fragebogen ausgefüllt haben an, in Zukunft öfter zu kommen. Dies waren allerdings, bis auf die oben genannten vier, nur Jugendliche, welche die Bibliothek bereits regelmäßig (mindestens einmal im Monat) besuchen. Fünf Schüler gaben an auch in Zukunft nicht öfter zu kommen. Darunter war ein Schüler, der bereits mehrmals pro Woche die Bibliothek besucht, die anderen vier waren jedoch Schüler, die bisher die Bücherei nur sehr selten oder nie besuchen. Die restlichen 28 Schüler wollten sich nicht festlegen, ob sie zukünftig die Bibliothek öfter besuchen werden oder nicht.



Abbildung 9: Kundengewinnung durch die Medienrallye

Zumindest scheint es gelungen zu sein, durch die Veranstaltung einige neue jugendliche Nutzer für die Bibliothek zu gewinnen. Und den meisten anderen Schülern, die sonst nur sehr selten oder nie in die Bibliothek gekommen waren, hat die Rallye zumindest so gut gefallen, dass sie es nicht ausschließen in Zukunft regelmäßige Nutzer zu werden.

Auf die Frage, ob die Jugendlichen während der Rallye etwas Neues in der Bibliothek entdeckt oder etwas Neues über die Bibliothek erfahren haben, kamen nur sehr wenige Antworten, wovon sich einige auf die Medieninhalte bezogen. So wurde zweimal der Film Karakum genannt und einmal die Hip Hop Seiten.

Zwei Jungen gaben jedoch an „dass das Internet für sie neu war. Hier ist leider nicht klar, ob diese beiden bisher nicht gewusst hatten, dass es in der Bibliothek Internet PCs gibt, oder ob sie bei der Rallye zum ersten mal im Internet waren. Beide sind bereits regelmäßige Nutzer der Bibliothek und kommen ca. 1 mal pro Woche oder pro Monat. Beide gaben an in Zukunft auf jeden Fall noch öfter in die Bücherei zukommen.

Für zwei Mädchen war das Neue auch der Computer („dass wir mit dem Computer etwas gemacht haben“ und „ein bisschen mit dem Computer auskennen“). Zumindest bei einer dieser beiden, wenn nicht gar bei beiden, scheint bei der Rallye ein erster Kontakt zum Medium Computer hergestellt worden zu sein. Bisher hatten beide die Bibliothek nur selten genutzt und laut Antwort auf dem Fragebogen wird eine von ihnen in Zukunft auf jeden Fall öfter kommen, die andere vielleicht.

Somit scheint es gelungen zu sein, einige Schüler, die bisher keine Erfahrung mit dem Computer oder dem Internet hatten, bei der Rallye sowohl an das neue Medium als auch an die Bibliothek heranzuführen.

Zusammenfassend lässt sich aufgrund von Beobachtungen sagen, dass vor allem folgende Aspekte der Veranstaltung positiv angekommen sind:

Der Wechsel der Aktivitäten und die verschiedenen Arbeitsformen haben für Abwechslung gesorgt, so dass es nie langweilig wurde. Und auch wenn nicht alle Stationen jedem gefallen haben, so war doch für fast jeden etwas dabei, was ihm Spaß gemacht und sein Interesse geweckt hat. Besonders der Film und die Stationen am PC haben den Jugendlichen gefallen. Auch konnten die Schüler bei der Herstellung der Comics und beim Verfassen der Raps ihrer Kreativität freien Lauf lassen, was vor allem den Jungen Freude bereitet hat. Und schließlich hatte man am Ende der Veranstaltung etwas „Eigenes“ in der Hand, worauf man stolz sein konnte.

Insgesamt habe ich von den Schülern direkt während und nach den Rallyes ein sehr positives Feedback auf die Veranstaltung erhalten. So haben sich sogar einige Schüler nach der Rallye bei mir bedankt. Auch folgende Aussage einer Lehrerin nach der Rallye hat mich in diesem guten Gefühl bestätigt: „Ich habe die Schüler gefragt, wie die Rallye ihnen gefallen hat und sie haben gemeint, dass es ihnen Spaß gemacht hat. Das sagen sie sonst nie. Sonst sagen sie immer, dass es ihnen langweilig war, egal was man mit ihnen macht.“⁷⁵

Kritik erhielt ich nach der Veranstaltung von den beiden Lehrern welche die Klasse 6.8 während der Rallye begleitet hatten. Die Lehrerin hatte sich von der Veranstaltung erhofft, dass die Schüler auch in die Bibliotheksnutzung eingeführt werden. Die Inhalte der Veranstaltung hätten also im Vorfeld genauer mit den Lehrern besprochen werden sollen. Auf eine Bibliothekseinführung war bewusst verzichtet worden, weil die Schüler bereits in vorherigen Schuljahr an einer Klassenführung in der Bücherei teilgenommen hatten. Vor allem aber sollte mit der Rallye eine andere Art der Heranführung der Schüler an die Bibliothek, nämlich ausschließlich über die Medien und deren Nutzung, erprobt werden.

Ein weiterer Kritikpunkt war, dass die Schüler die neuen Medien ohne vorherige Einführung benutzt haben. Meine Einwände hierauf waren, dass sich die meisten Schüler bei einer Einführung nur gelangweilt hätten, da sie zum großen Teil schon viel Erfahrung mit dem Medium haben. Außerdem war es ein Ziel der Veranstaltung die Gruppenarbeit zu fördern, indem die Jugendlichen, die sich

⁷⁵ Aussage der Klassenlehrerin der Klasse 6.7, am 11.07. 2002, nach der Medienrallye mit ihrer Klasse.

mit den neuen Medien bereits auskennen, jenen die Handhabung beibringen, die bisher kaum Erfahrung mit dem Computer haben. Auch hätte das Ziel die Medienvielfalt der Bibliothek zu betonen, darunter gelitten, wenn ein noch stärkerer Fokus auf die elektronischen Medien gesetzt worden wäre.

Die Kritik des anderen Lehrers betraf vor allem die Medieninhalte, um die es sich in der Rallye drehte. Diese waren ihm zu sehr auf die „trivialen“ Interessen der Schüler ausgerichtet. Lediglich das Hörspiel Malula, von Rafik Schami, das den Schülern von allen Stationen am wenigsten gefallen hatte, fand seine Zustimmung. Die Taktik, die mit der Medienrallye verfolgt worden war, nämlich die Interessen der Schüler wertfrei in die Veranstaltung zu integrieren, also auf ihre Interessen einzugehen, anstatt sie nur als trivial abzutun, wurde von dem Lehrer nur schweren Herzens akzeptiert.

Mit diesem „Erfahrungsbericht“ über ein Gespräch mit den Lehrern nach der Medienrallye soll nochmals verdeutlicht werden, wie wichtig es ist, schon im Vorfeld die Ziele und Methoden der Rallye mit den Lehrern abzuklären, damit von deren Seiten keine falschen Erwartungen herrschen. Solch ein Gespräch kann zudem zu einer angeregten Diskussion über den Sinn von freizeitorientierten Medienrallyes in der Sekundarstufe I werden. Hier können die in Kapitel drei gesammelten Argumente helfen, um bei skeptischen Lehrern Überzeugungsarbeit zu leisten.

Abschließend lässt sich sagen, dass die beiden Rallyes trotz kleinerer Schwierigkeiten erfolgreich waren. Denn offensichtlich hat die Bibliothek bei den teilnehmenden Schülerinnen und Schülern einen Imagegewinn erzielt und auch einige neue Nutzer hinzugewonnen. Außerdem hat die Medienrallye kurzfristig die Medienkompetenz der Jugendlichen gefördert. Und bei den Schülern, die durch die Veranstaltung mehr Lust auf Bibliothek und die Medien dort bekommen haben, ist auch langfristig Chancengleichheit, was den Zugang zu Medien und die Kompetenz für deren Nutzung angeht, näher gerückt.

Das freizeitorientierte Konzept einer Medienrallye für die Sekundarstufe I, „Weltreise durch die Bibliothek“, hat sich also in der Praxis bewährt.

Abschließend soll nun noch die Übertragbarkeit des Konzepts auf andere Bibliotheken untersucht werden und einige Variationen der Rallye vorgestellt werden.

8 Übertragbarkeit des Konzepts und Variationen

Die Tatsache, dass in die Medienrallye mehrere aktuelle Schülerinteressen einbezogen worden sind, hat eindeutig zum Erfolg der Veranstaltung beigetragen. Jedoch erschwert sie die Übernahme des vollständigen Konzepts durch andere Bibliotheken. Denn um das Konzept erfolgreich zu halten, muss es immer wieder mit Hilfe von Hit- und Wunschlisten auf den neuesten, der spezifischen Zielgruppe entsprechenden, Stand gebracht werden. Dies ist selbstverständlich zeit- und arbeitsaufwendig. Es hat allerdings den Vorteil, dass die Ergebnisse nicht nur für die Veranstaltungsarbeit, sondern vielmehr auch für den Bestandsaufbau von großem Nutzen sind.

Ein weiteres Problem bei der Übernahme des Konzepts durch andere Bibliotheken wird vermutlich die technische Ausstattung sein, insbesondere die, welche für die Station Film benötigt wird, also der Fernseher und der Videorekorder. Auch haben nicht alle Bibliotheken einen extra Raum, in dem der Film angeschaut werden könnte. Somit wird in vielen Bibliotheken die Station Film weggelassen müssen. Hierdurch würde aber das Konzept für alle Klassen mit mehr als 20 Schülern unbrauchbar, da in den Kleingruppen jeweils nicht mehr als vier Schüler sein sollten.

Deshalb folgen an dieser Stelle einige Vorschläge für Varianten der Medienrallye, mit deren Hilfe das Konzept auch ohne die Station Film noch bei größeren Klassen angewandt werden kann:

- a) Das Pantomimespiel könnte zu einer eigenen Station werden, an der zwei Kleingruppen gegeneinander spielen. Dies funktioniert allerdings nur bei einer geraden Anzahl von Kleingruppen.
- b) Bei der Station Comicwerkstatt können auch zwei Kleingruppen gleichzeitig arbeiten, allerdings sollten die Gruppen dann getrennte Tische haben, um sich nicht gegenseitig zu stören oder abzulenken.
- c) Falls zwei oder mehr Internet PCs in der Bibliothek vorhanden sind, können auch die Aufgaben bei dieser Station gleichzeitig von zwei Gruppen bearbeitet werden. Aber auch hier wäre es von Vorteil, wenn die Internet PCs nicht direkt nebeneinander stehen.
- d) Es wird noch eine Station mit Fragen, die mit Hilfe des OPACs zu lösen sind, aufgebaut. Ein Beispiel für ein Arbeitsblatt für diese Station befindet

sich in Anhang C.2⁷⁶. Falls die Bibliothek mehrere OPACs besitzt können selbstverständlich auch an dieser Station mehrere Gruppen gleichzeitig arbeiten.

Bei der Beobachtung einer Medienrallye für eine siebten Klasse einer Hauptschule⁷⁷, hatte ich allerdings festgestellt, dass eine Station am OPAC, selbst mit ausführlichen Arbeitsanweisungen auf dem Arbeitsblatt, sehr betreuungsintensiv ist. Deshalb wäre es sinnvoll einen zweiten Mitarbeiter zur Betreuung dieser Station einzusetzen.

- e) Eine weitere Idee für eine Station wäre es die Schüler mit Hilfe von Reiseführern, eine Reise durch ein Land ihrer Wahl planen zu lassen. Diese individuellen Reiserouten könnten dann in der Schlussrunde vorgestellt werden. Ein Arbeitsblatt für diese Station befindet sich in Anhang C.2.⁷⁸

Mit Hilfe dieser zusätzlichen Stationen dürfte es fast jeder Bibliothek möglich sein auch größeren Klassen die Teilnahme an der Medienrallye zu ermöglichen.

⁷⁶ Als Vorlage für das Arbeitsblatt hat das Arbeitsblatt „Mediensuche PC OPAC“ der Stadtbücherei Stuttgart gedient. Siehe Anhang E: Quelle

⁷⁷ Beobachtung bei einer Einführungs rallye für eine siebte Klasse der Rosenberg-Hauptschule Stuttgart, in der Kinderbücherei der Stadtbücherei Stuttgart, am 28.06. 2002

⁷⁸ Die Idee für diese Station stammt aus der von der Stadtbücherei Stuttgart entwickelten Sprachenrallye. Dort muss jedoch ganz Europa bereist werden. Und Hilfsmittel ist kein Reiseführer sondern ein Atlas.

http://www.ifak-kindermedien.de/kib_sprachenrallye.htm Zugriff am 7.10.2002

9 Resümee

Bibliotheken haben bereits Probleme, beim Bestandsaufbau den ständig wechselnden Vorlieben und Trends von Jugendlichen gerecht zu werden. Um der Zielgruppe zu entsprechen ist ein hohes Maß an Aktualität geboten. Und Aktualität ist deshalb auch unumgänglich, wenn man Jugendlichen freizeitorientierte Veranstaltungsangebote machen will. Wer sich dieser Herausforderung stellen will, muss vom Instrument der Hit- und Wunschliste Gebrauch machen. Diese können Impulse sowohl für den Bestandsaufbau als auch für die Veranstaltungsarbeit für Jugendliche geben.

Ein weiterer wichtiger Aspekt bei der Arbeit in Bibliotheken mit Jugendlichen ist die Heterogenität dieser Zielgruppe. „Die Jugendlichen“ gibt es nicht sondern nur verschiedene Jugendszenen. Hieraus entspringt das Problem der Bibliotheken, dass sie es nicht allen recht machen können, andererseits dennoch ein breites Spektrum an Themen anbieten sollten, um möglichst vielen Jugendlichen ein interessantes Angebot machen zu können.

Deshalb war die größte Schwierigkeit bei der Zusammenstellung der Rallye, ein Thema zu finden, das alle oder zumindest möglichst viele Schüler gleichermaßen interessieren würde. Dieses Problem wurde schließlich durch das Motto „Weltreise“ und die daraus resultierende Themenvielfalt umgangen. Diese Themenvielfalt in Kombination mit der Präsentation der Medienvielfalt der Bibliothek und den spielerischen Elementen hat den Ausschlag für den Erfolg der Rallye gegeben.

An dieser Stelle soll zudem betont werden, dass eine freizeitorientierte Medienrallye für Bibliotheken nicht nur die Möglichkeit zur Zusammenarbeit mit Schulen, sondern vielmehr auch für die Zusammenarbeit mit Einrichtungen der freien Jugendarbeit, also v.a. Jugendzentren, bietet. Diese Gelegenheit, unabhängig von der Schule mit Jugendlichen in Kontakt zu treten, sollten öffentliche Bibliotheken für sich nutzen.

Zudem kann dieses Veranstaltungsangebot auch ohne direkten Kooperationspartner, z.B. im Zuge von Medientagen in der Bibliothek oder des allsommerlichen städtischen Ferienprogramms gemacht werden. Hier gilt es allerdings zu bedenken, dass wahrscheinlich nur wieder das typische Mittelschichtpublikum erscheinen wird. Ein weiteres Problem ist, dass vorher keine Interessen abgefragt werden können, es sei denn bei der Anmeldung, die aber sehr kurzfristig erfolgen kann.

Eine Herausforderung für die Zukunft wird es sein, auch für ältere Jugendliche Konzepte zu entwickeln, die ihnen die Bibliothek näher bringen. Hierbei wird jedoch der Einsatz von spielerischen Elementen verringert werden müssen.

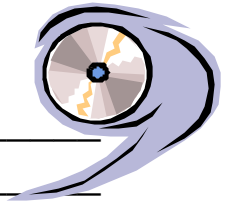
Abschließend lässt sich sagen, dass das Zusammenstellen einer freizeitorientierten Veranstaltung für Jugendliche sehr zeitaufwendig ist. Jedoch der Aufwand lohnt, wenn man bedenkt, dass man so neue Benutzergruppen an die Bibliothek heranführen kann.

Bibliotheken sollten zudem nicht vergessen, dass sie für alle sozialen Schichten der Bevölkerung da sind und folglich auch für alle Bevölkerungsgruppen Medien- und Veranstaltungsangebote machen sollten.

Anhang A.1: Fragebogen I

Meine Lieblingssendungen im Fernsehen:

Meine liebsten Sänger / Musikgruppen und Lieblingslieder:



Das lese ich am liebsten (Zeitschriften, Comics, Bücher über...):

Das mache ich am liebsten am Computer:



Das mache ich am liebsten, wenn ich in der Bibliothek bin:

Meine Hobbys und Interessen:

Hierhin würde ich gerne (noch einmal) verreisen:



Anhang A.2: Überarbeitete Version von Fragebogen I

Deine 3 Lieblingssendungen im Fernsehen und meine Lieblingsfilme:

Deine 3 liebsten Sänger / Musikgruppen:



Was liest Du am liebsten (Zeitschriften, Comics, Bücher über/von...)?

Hast Du schon oft etwas am Computer gemacht?	ja	nein
Warst du schon oft im Internet?	ja	nein
Kannst du zu Hause einen Computer benutzen?	ja	nein
Was machst Du am liebsten am Computer?		



Wie oft gehst Du in die Bibliothek?

mindestens einmal pro Woche
mindestens einmal pro Monat
seltener
nie

Hast Du einen Benutzerausweis? ja nein

Was machst Du am liebsten, wenn Du in der Bibliothek bist?

Deine Hobbys und Interessen:

Wohin würdest Du gerne (noch einmal) verreisen?

Du bist ein
Junge
Mädchen



Anhang A.3.: Auswertung von Fragebogen I

Was ist deine Lieblingssendung im Fernsehen / dein Lieblingsfilm?

(Sendungen/Filme ab 5 Nennungen aufgeführt)

Sendungen / Filme	Klasse 6.7	Klasse 6.8	Zusammen
Dragonball Z	18	6	24
Scream	12	3	15
Blade 2	9	4	13
Chin Chan	6	4	10
Dragonball GT	7	3	10
Simpsons	8	2	10
GZSZ	6	3	9
TV Total	-	9	9
Rush Hour 2	5	4	9
X Factor	3	5	8
Sabrina	5	2	7
Scary Movie	6	1	7
WM Total	-	7	7
Matrix	6		6
Was guckst du	1	5	6
Spiderman – Film	3	3	6
Bruce Lee	2	3	5
Unter Uns	4	1	5
Ranma ½	1	4	5

Was machst du am liebsten, wenn du in der Bibliothek bist?

(alle Nennungen aufgeführt)

Bibliothek	Klasse 6.7	Klasse 6.8	Zusammen
Bücher ausleihen	12	11	23
Internet/Surfen	10	9	18
lesen	6	8	14
CDs ausleihen	6	6	12
Videos ausleihen	6	4	10
chatten	-	7	7
Computer spielen	1	6	7
Kassetten ausleihen	2	1	3
Hausaufgaben	2	-	2
Freunde treffen	2	-	2
Spiele ausleihen	-	1	1
CD-ROMs ausleihen	1	-	1

Was liest du am liebsten?

(Lesemedien ab 3 Nennungen aufgeführt)

Lesemedium	Klasse 6.7	Klasse 6.8	Zusammen
Bravo	12	11	23
Yam	9	10	19
Dragonball Z	12	6	18
Popcorn	3	10	13
Dragonball GT	3	3	6
<i>Dragonball</i>	3		3
Computer Bild Spiele	1	5	6
TKKG	4	1	5
Bravo Sport	2	2	4
Drei ???	3	-	3
Harry Potter	2	1	3

Was machst du am liebsten am Computer?

Computer	Klasse 6.7	Klasse 6.8	Zusammen
spielen	22	20	42
surfen	13	14	27
chatten	5	13	18
runterladen aus dem Internet	2	7	9
malen	2	3	5
schreiben	2	2	4
keine Angaben	2	1	3

Wohin würdest du gerne (noch einmal) verreisen?

(Reiseziele ab 4 Nennungen aufgeführt)

Reiseziel	Klasse 6.7	Klasse 6.8	Zusammen
Türkei	3	11	14
Italien	7	6	13
England	7	3	10
Spanien	6	4	10
Hawaii	8	1	9
USA	6	3	9
Japan	2	2	4

Was ist dein/e Lieblings – Musikgruppe/Sänger?

(Gruppen und Sänger ab 5 Nennungen aufgeführt)

Gruppe	Klasse 6.7	Klasse 6.8	Zusammen
Nelly	13	4	17
2 Pac	9	6	15
Bro´Sis	8	7	15
Shakira	8	7	15
DMX	8	6	14
Tiziano Ferro	8	5	13
Jarule	5	7	12
J.Lopez	5	7	12
Ashanti	6	4	10
Usher	7	3	10
No Angels	5	4	9
Eminem	1	6	7
Puff Daddy	4	3	7
Snoop Dog	1	5	6
Nas	5	1	6
Britney Spears	4	2	6
Shaggy	-	5	5
Buster Rhymes	2	3	5
Eros Ramazotti	4	1	5

Was sind deine Hobbys ?

(Hobbys ab 4 Nennungen aufgeführt)

Hobbys	Klasse 6.7	Klasse 6.8	Zusammen
Fußball	14	10	24
schwimmen	11	11	22
Fahrrad fahren	12	5	17
Basketball	7	4	11
Freunde treffen	4	7	11
Zeichnen/malen	1	5	6
Inline Skaten	5	1	6
Computer spielen	3	2	5
Lesen	4	1	5
Play Station	3	2	5
Kino	1	3	4
Musik hören	4	-	4
singen	3	1	4

Anhang B: Vorlagen für die Karten für das Pantomimespiel

Schlange	Kamel
Durst	heiß
Wasser	Flugzeug
Sand	segeln

Angst	Wut
Ziege	Sonne
kalt	Gewehr
Brunnen	Bandit
Lastwagen	Flucht

Anhang C.1: Arbeitsblätter für die Stationen

Station CD-ROM/Hip Hop

- a) In welchem Land entstand die HiP Hop Szene? _____
- b) Aus welchen 3 Phänomenen setzte sich die Hip Hop Szene ursprünglich zusammen: _____

- c) Wie heißt Puff Daddy wirklich?

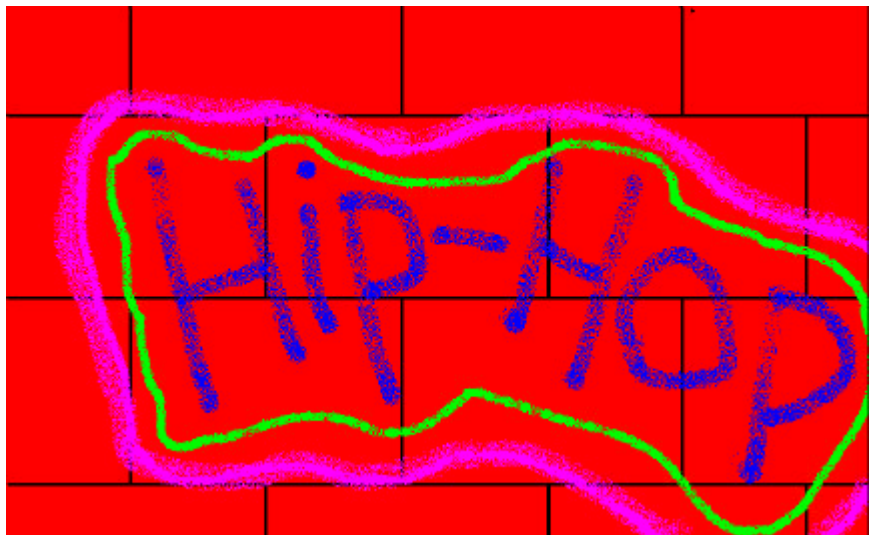
Denkt euch ein paar Rap Verse aus, in denen mindestens eines der folgenden Worte vorkommt:

Neugereut

6.8

Ferien

Schule



Station Internet/Mangas

Sucht unter der Internetadresse

<http://manganet.funonline.de/> unter der Rubrik „**About Manga**“ und dort unter "**Manga Historie**" und "**Manga von a bis z**" nach ein paar Begriffen aus der Welt der Mangas.

- a) In welchem Land wurden Mangas erfunden? _____
- b) Was bedeutet das Wort Manga ursprünglich? _____
- c) Was ist ein "Bi Shonen"? _____
- d) Was ist ein „Shojo“? _____

Auf der Internet-Seite **www.dragonball.de** könnt ihr euch unter anderem über den Erfinder und **Zeichner** von Dragonball informieren:

- a) Wie lautet der Name des Zeichners?

- b) Was bedeutet der Nachname des Zeichners auf deutsch?



Station Buch/Fußball Weltmeisterschaften

a) Seit welchem Jahr werden Fußball Weltmeisterschaften ausgetragen? _____

b) Welches Land wurde als erstes Fußball Weltmeister?

Die folgenden Fragen könnt ihr nur mit dem Buch „**Die Geschichte der Fußball Weltmeisterschaften**“ beantworten.

c) Wie lautet Ronaldos ganzer Name?

d) Wie wird Ronaldo in seiner Heimat genannt?

e) Wie alt war er, als er Fußballprofi wurde?

(Für diese Frage müsst ihr etwas rechnen!)



Station Hörspiel/Malula von Rafik Schami

Hört Euch die Geschichte an und beantwortet dann die Fragen dazu.

Ihr könnt auch zwischendurch unterbrechen oder zurückspulen.

Tipp: Lest Euch zuerst die Fragen durch und fangt dann erst mit dem Hören an!

a) In welcher Stadt ist der Erzähler aufgewachsen?

b) In welchem Land spielt die Geschichte? _____
(für diese Frage müsst ihr das Lexikon benutzen!)

c) Welche Sprache spricht der Erzähler? _____

d) Welche Sprache hat sein Großvater gesprochen?

Bitte spult die Kassette zurück, bevor ihr die Station verlasst!



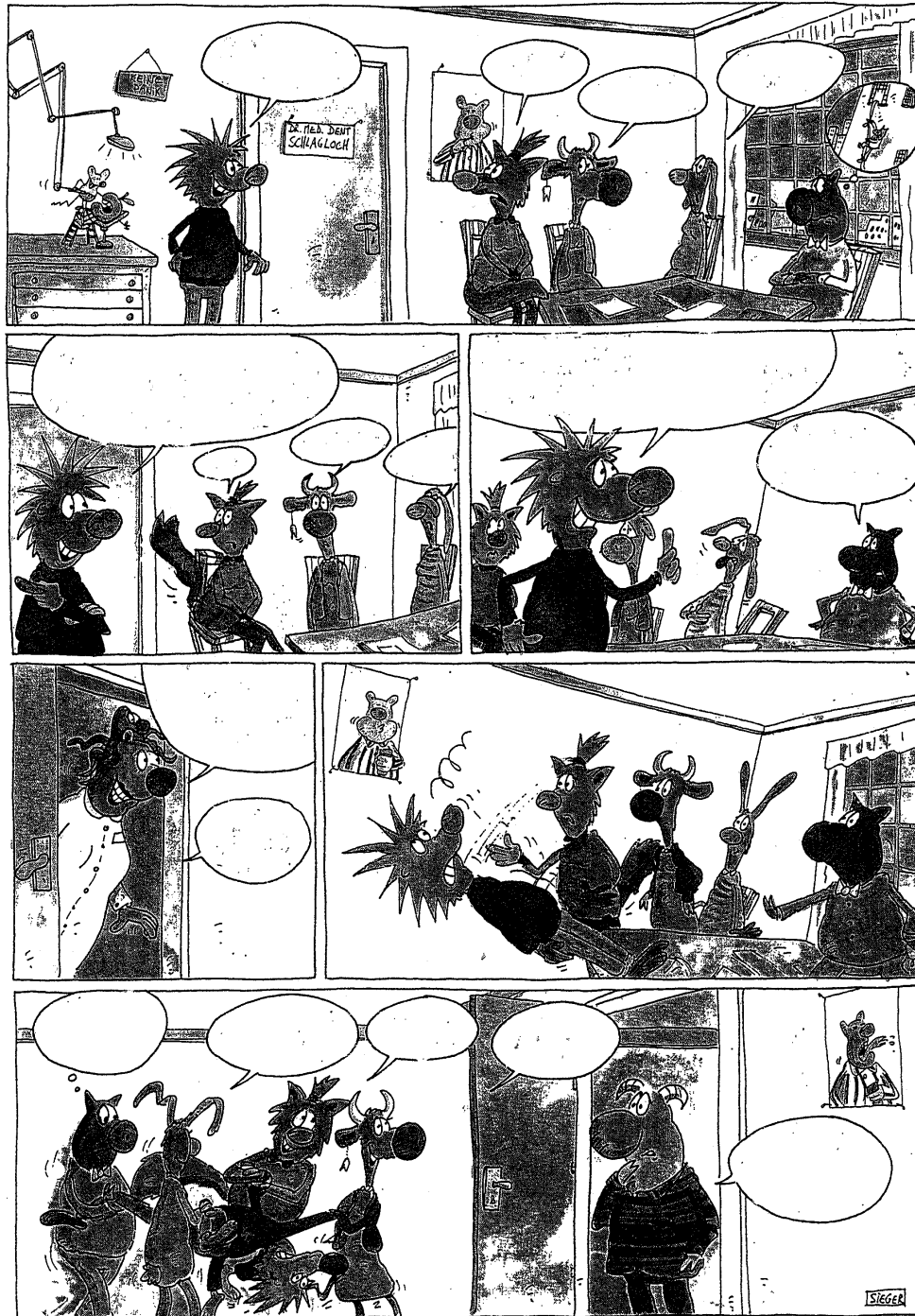
Station Comicwerkstatt

Jemand hat aus Versehen die Texte aus den Sprechblasen gelöscht.

Denkt euch aus, was die Schüler sagen könnten und tragt die erfundenen Texte in die Sprechblasen ein!

Ihr könnt entweder jeder allein oder alle zusammen einen Comic machen.

In der Schulzahnklinik



Station Film/Karakum

Einstieg:

Der Titel des Films, von dem ihr gleich die letzten 40 Minuten sehen werdet ist "Karakum".

Sucht mit Hilfe eines Lexikons oder Atlanten:

a) Was ist Karakum? _____

b) In welchem Land liegt/er/sie/es? _____

Fragen zum Film:

a) Was bauen Robert und Murad um sich in der Wüste fortzubewegen?

b) Was für eine Verletzung hat Pjotr nach seinem Sturz in den Brunnen?

c) Wer hilft den Dreien bei der Flucht vor den Banditen?



Station Film/Karakum

Einstieg:

Der Titel des Films, von dem ihr gleich die letzten 40 Minuten sehen werdet ist "Karakum".

Sucht mit Hilfe eines Lexikons/Atlanten:

Was ist Karakum und in welchem Land liegt/er/sie/es?

Vorgeschichte:

Robert lebt in einem Internat in Bremen. Seine Mutter ist bei einem Verkehrsunfall vor vier Jahren ums Leben gekommen und sein Vater ist Ingenieur und arbeitet derzeit an einem Projekt in Turkmenistan.

In den Sommerferien möchte Robert seinen Vater in Turkmenistan besuchen. Doch seinem Vater ist etwas dazwischen gekommen und er kann Robert nicht selbst am Flughafen abholen. Er hat den Wüstenkenner Pjotr beauftragt, Robert zu der in der Wüste liegende Forschungsstation zu bringen. An Bord ist auch noch Murad, der Neffe von Pjotr. Murad besucht jeden Sommer seinen Vater, der in der Wüste als Nomade lebt.

Eine dreitägige Reise mit dem LKW durch die Wüste steht den dreien bevor. Murad und Robert freunden sich schnell an obwohl sie die Sprache des Anderen nicht verstehen. Doch schon bald lernen die Jungen die Gefahren der Wüste kennen. Ein verheerender Sandsturm und eine Panne mitten in der turkmenischen Salzwüste Karakum bringen Pjotr und die beiden Jungen in Lebensgefahr. Pjotr lässt die beiden Jungen am Wagen zurück und zieht los um Hilfe zu holen. Robert und Murad warten vergebens auf die Rückkehr von Pjotr. Inzwischen laufen die Suchaktionen des Vaters auf vollen Touren. Hubschrauber und Jeeps suchen die drei Vermissten, jedoch ohne Erfolg. Wasser und Lebensmittel werden knapp und so müssen die beiden Jungen handeln...

Fragen zum Film:

- Was bauen Robert und Murad um sich in der Wüste fortzubewegen? _____
- Was für eine Verletzung hat Pjotr nach seinem Sturz in den Brunnen? _____
- Wer hilft den Dreien bei der Flucht vor den Banditen? _____

Liebe Frau / Lieber Herr ...,

können sie bitte das Video zurückspulen, bevor die andere Hälfte der Klasse zur Station kommt? Danke!

Anhang C.2: Arbeitsblätter für die Alternativstationen

Station Reiseroute

Sucht euch den Reiseführer von dem Land aus, das ihr am liebsten bereisen würdet.

Zeichnet den Umriss des Landes ab und zeichnet mindestens fünf Städte und Sehenswürdigkeiten ein, die ihr dort gerne besuchen würdet und beschriftet sie.

Station Mediensuche PC (OPAC)

1. Geht auf die **Profisuche**.
2. Wählt bei den Zweigstellen **Neugereut**.

Jetzt könnt ihr nach allen Medien suchen, die es in Eurer Bücherei gibt!

- a) Schreibt in das Feld Stichwort **Hawaii**
- b) Gebt **CD** als Medientyp ein
- c) Klickt auf **Suchen**
- d) **Wartet!**
- e) Wie heißt der Sänger, der die CD besungen hat?

- f) Klickt auf den gefundenen Titel.
- g) Welchen **Status** hat die CD? Ist sie ausgeliehen oder verfügbar? _____

- a) Findet mit Hilfe des OPACs heraus der wievielte Band der Asterix -Serie in Spanien spielt! _____

- a) Besitzt die Bücherei ein Video über die Türkei? _____
- b) Falls ja: Ist es gerade ausgeliehen oder verfügbar? _____

Anhang C.3: Beispiele von Ergebnissen der Comicwerkstatt

In der Schulzahnklinik



In der Schulzahnklinik



Anhang D.1: Feedbackfragebogen

Welche Station hat dir am besten gefallen?

Film/Karakum	CD-Rom/Hip Hop
Comicwerkstatt	Buch/Fußball
Internet/Mangas	Kassette/Malula

Welche Station hat dir am wenigsten gefallen?

Film/Karakum	CD-Rom/Hip Hop
Comicwerkstatt	Buch/Fußball
Internet/Mangas	Kassette/Malula

Waren die Fragen zu schwer oder zu einfach?

zu schwer, vor allem bei dieser Station: _____

zu einfach, vor allem bei dieser Station: _____

gerade richtig

Was sollte bei der Medienrallye in Zukunft anders gemacht werden?

Hast du heute etwas neues in der Bücherei entdeckt oder etwas neues über die Bücherei erfahren? ja nein

Falls ja: Was war neu für dich?

Wie oft gehst du in die Bücherei?

mehrmals pro Woche
ca. 1 mal pro Woche
mindestens 1 mal im Monat
seltener
nie

Wirst du in Zukunft öfter in die Bücherei kommen als bisher?

ja
nein
vielleicht

Du bist ein Junge ein Mädchen

Anhang D.2: Auswertung des Feedbackfragebogens nach Klassen

Welche Station hat dir am besten gefallen?

	Klasse 6.7	Klasse 6.8	Zusammen
Film/Karakum	9	13	22
Internet/Mangas	16	5	21
Buch/Fußball	15	5	20
CD-Rom/Hip Hop	10	3	13
Comicwerkstatt	5	1	6
Kassette/ Malula	2	2	4

Welche Station hat dir am wenigsten gefallen?

	Klasse 6.7	Klasse 6.8	Zusammen
Kassette/ Malula	22	8	30
Comicwerkstatt	3	7	10
Buch/Fußball	5	3	8
Film/Karakum	5	0	5
Internet/Mangas	2	2	4
CD-Rom/Hip Hop	2	2	4

Waren die Fragen zu schwer oder zu einfach?

zu schwer:

	Klasse 6.7	Klasse 6.8	Zusammen
Kassette/Malula	7	4	11
Buch/Fußball	5	1	6
Comicwerkstatt	-	4	4
Internet/Manga	-	1	1
CD-ROM/Hip Hop	-	1	1
alle	1	-	1

zu einfach:

	Klasse 6.7	Klasse 6.8	Zusammen
Manga	7	2	9
Comicwerkstatt	5	2	7
Fußball	2	4	6
Karakum	3	2	5

gerade richtig:

	Klasse 6.7	Klasse 6.8	Zusammen
Alle Stationen	11	4	15

Was sollte bei der Medienrallye in Zukunft anders gemacht werden?

	Klasse 6.7	Klasse 6.8	Zusammen
Nichts / es hat Spaß gemacht / ist alles gut	5	4	9
mehr Stationen	-	4	4
es sollte viel mit dem Computer gemacht werden	-	2	2
Kinofilme oder Videospiele	2	-	2
Kassette Malula einfacher machen / weglassen	2	-	2
viele Spiele	-	1	1
schwerere Fußball Fragen	-	1	1
mehr Aufgaben, mehr Comics	-	1	1
dass man 5-6 in einer Gruppe ist	-	1	1
Kein Film, der so lange geht	1	-	1
es soll für jeden etwas dabei sein	1	-	1

Hast du heute etwas neues in der Bücherei entdeckt oder etwas neues über die Bücherei erfahren?

	Klasse 6.7	Klasse 6.8	Zusammen
ja	6	7	13
nein	23	12	36

Falls ja: Was war neu für dich?

	Klasse 6.8	Klasse 6.7	Zusammen
der Filmraum (Raum der VHS)	2	-	2
der Film Karakum	2	-	2
Internet	1	1	2
Dass wir etwas mit dem Computer gemacht haben / ein bisschen mit dem Computer auskennen	-	2	2
die Hip Hop Seiten	1	-	-
dass Puff Daddy anders heißt	1	-	-
dass Ronaldo so einen langen Namen hat	-	1	1

Wie oft gehst du in die Bücherei?

	Klasse 6.7	Klasse 6.8	Zusammen
mehrmals pro Woche	3	6	9
ca. 1 mal pro Woche	3	6	9
mindestens 1 mal im Monat	4	5	9
seltener	12	2	14
nie	7	0	7

Wirst du in Zukunft öfter in die Bücherei kommen als bisher?

	Klasse 6.7	Klasse 6.8	Zusammen
ja	8	7	15
nein	5	0	5
vielleicht	15	12	27
Keine Antwort	1 (kommt bereits mehrmals pro Woche)	-	1

Geschlecht

	Klasse 6.7	Klasse 6.8	Zusammen
ein Mädchen	11	9	20
ein Junge	18	10	28

Anhang D.3: Auswertung des Feedbackfragebogens nach Geschlecht

Geschlecht

	Mädchen	Jungen	Zusammen
Geschlecht	20	28	48

Welche Station hat dir am besten gefallen?

	Mädchen	Jungen	Zusammen
Film/Karakum	10	12	22
Internet/Mangas	10	11	21
Buch/Fußball	4	16	20
CD-Rom/Hip Hop	2	11	13
Comicwerkstatt	0	6	6
Kassette/ Malula	3	1	4

Welche Station hat dir am wenigsten gefallen?

	Mädchen	Jungen	Zusammen
Kassette/ Malula	8	22	30
Comicwerkstatt	7	3	10
Buch/Fußball	4	4	8
Film/Karakum	2	3	5
Internet/Mangas	3	1	4
CD-Rom/Hip Hop	1	3	4

Waren die Fragen zu schwer oder zu einfach?

zu schwer:

	Mädchen	Jungen	Zusammen
Kassette/Malula	3	8	11
Buch/Fußball	1	5	6
Comicwerkstatt	3	1	4
Internet/Manga	1	-	1
CD-ROM/Hip Hop	1	-	1
alle	-	1	1

zu einfach:

	Mädchen	Jungen	Zusammen
Manga	3	6	9
Comicwerkstatt	-	7	7
Fußball	2	4	6
Karakum	1	4	5

gerade richtig:

	Mädchen	Jungen	Zusammen
Alle Stationen	9	6	15

Was sollte bei der Medienrallye in Zukunft anders gemacht werden?

	Mädchen	Jungen	Zusammen
nichts/es hat Spaß gemacht/ist alles gut	4	5	9
mehr Stationen	-	4	4
es sollte viel mit dem Computer gemacht werden	-	2	2
Kinofilme oder Videospiele	-	2	2
Kassette Malula einfacher machen/weglassen	-	2	2
viele Spiele	-	1	1
schwerere Fußball Fragen	-	1	1
mehr Aufgaben, mehr Comics	-	1	1
dass man 5-6 in einer Gruppe ist	1	-	1
kein Film, der so lange geht	1	-	1
es soll für jeden etwas dabei sein	-	1	1

Hast du heute etwas neues in der Bücherei entdeckt oder etwas neues über die Bücherei erfahren?

	Mädchen	Jungen	Zusammen
ja	6	7	13
nein	14	21	36

Falls ja: Was war neu für dich?

	Mädchen	Jungen	Zusammen
der Filmraum (Raum der VHS)	1	1	2
der Film Karakum	1	1	2
Internet	-	2	2
Dass wir etwas mit dem Computer gemacht haben / ein bisschen mit dem Computer auskennen	2	-	2
die Hip Hop Seiten	-	1	-
dass Puff Daddy anders heißt	1	-	1
dass Ronaldo so einen langen Namen hat	1	-	1

Wie oft gehst du in die Bücherei?

	Mädchen	Jungen	Zusammen
mehrmals pro Woche	1	8	9
ca. 1 mal pro Woche	6	3	9
mindestens 1 mal im Monat	3	6	9
seltener	8	6	14
nie	2	5	7

Wirst du in Zukunft öfter in die Bücherei kommen als bisher?

	Mädchen	Jungen	Zusammen
ja	4	11	15
nein	1	4	5
vielleicht	15	12	27
Keine Antwort		1 (kommt schon mehrmals pro Woche)	1

Anhang E: Quelle – Arbeitsblatt OPAC der Stadtbücherei Stuttgart

Mediensuche PC

OPAC

(online public access catalogue)

Dieser PC hilft Dir, das gesuchte Medium zu finden!

1. Schreibe in das Feld **Verfasser**: den Namen:

Härtling, Peter

(Achtung: immer erst Name, dann Vorname)

2. Suche unter Zweigstellen die **Zentralbücherei**!

3. Klicke auf **Suchen**!

4. Warte!

5. Wie viele Ergebnisse sind **gefunden** worden? _____

6. Klicke in der **Kurzanzeige** auf einen der gefundenen Titel!

7. Ist das gefundene Medium: ein Buch ☐ eine Kassette ☐
eine CD ☐ Eine CD-ROM ☐ Ein Video ☐

8. Welchen Standort hat das Medium?

9. Welchen Status hat das Medium?

Literaturverzeichnis

Selbständige Sekundärliteratur

Bibliotheken `93: Strukturen, Aufgaben, Positionen. Berlin, Göttingen: Bundesvereinigung Deutscher Bibliotheksverbände, 1994

Bibliotheksarbeit für Kinder: Ein Positionspapier, Kommission des DBI für Kinder- und Jugendbibliotheken. Berlin: DBI, 1997

Eckert, Roland: Auf digitalen Pfaden: Die Kulturen von Hackern, Programmierern, Crackern und Spielern. Opladen: Westdeutscher Verlag, 1991

Fend, Helmut: Entwicklungspsychologie des Jugendalters: Ein Lehrbuch für pädagogische und psychologische Berufe, Opladen: Leske und Budrich, 2001

Heidtmann, Horst: Kindermedien, Stuttgart: Metzler, 1992 (Sammlung Metzler; Bd. 270)

Jugend 2000: Band 1, Deutsche Shell (Hrsg.), Opladen: Leske und Budrich, 2000

Lebenswelten und Medienräume: Jugendliche, Bibliothek und Schule / Karl Otto Conrady (Hrsg.), Gütersloh: Verl. Bertelsmann Stiftung, 1997

Lesegewohnheiten – Lesebarrieren: Öffentliche Bibliothek und Schule – neue Formen der Partnerschaft; Ergebnisse der Schülerbefragung 1995/1996 / Friederike Harmgarth (Hrsg.), Gütersloh: Verlag Bertelsmann Stiftung, 1997

Lesen fördern in der Welt von morgen: Modelle für die Partnerschaft von Bibliothek und Schule / Bertelsmann Stiftung (Hrsg.), Gütersloh: Verlag Bertelsmann Stiftung, 2001

Lesen im Umbruch – Forschungsperspektiven im Zeitalter von Multimedia: Dokumentation des Symposiums der Stiftung Lesen in Zusammenarbeit mit dem Börsenverein des deutschen Buchhandels am 27./28. Juni 1997 in Frankfurt am Main / Stiftung Lesen (Hrsg.), 1. Aufl, Baden - Baden: Nomos Verl.-Ges., 1998

Lesesozialisation: Band 2 Leseerfahrungen und Lesekarrieren: Studien der Bertelsmann Stiftung / Heinz Bonfadelli (Hrsg.), Gütersloh: Verl. Bertelsmann Stiftung, 1993

Lesesozialisation in der Mediengesellschaft: Schwerpunktprogramm / Norbert Groeben (Hrsg.), Tübingen: Niemeyer, 1999 (Internationales Archiv für Sozialgeschichte der deutschen Literatur: Sonderheft 10).

Mehr mit Medien machen: aktive Literatur- und Medienvermittlung in Kinder- und Jugendbibliotheken / DBI, [Hrsg. Von der DBI Expertengruppe „Kreativer Umgang mit digitalen Medien in Kinder- und Jugendbibliotheken“ im Auftrag der Kommission des DBI für Kinder- und Jugendbibliotheken] **Bd. 6 Neue Medien kreativ:** Anregungen für die Arbeit in Kinder- und Jugendbibliotheken, Berlin: DBI, 1999

PISA 2000: Basiskompetenzen von Schülerinnen und Schülern im internationalen Vergleich / Jürgen Baumert u.a. (Hrsg.), Opladen: Leske und Budrich, 2001

Sander, Uwe: Bibliotheksarbeit für Jugendliche: Entwicklung und Erprobung neuer Konzepte, Berlin: DBI, 1994

Schwab, Jürgen; Stegmann, Michael: Die Windows-Generation: Profile, Chancen und Grenzen jugendlicher Computeraneignung. München: KoPäd Verlag, 1999

Themen (Rundbrief Nr.42): Mediengesellschaft - Neue Klassengesellschaft, GMK (Hrsg.), Bielefeld: 1999

Umlauf, Konrad: Bestandsaufbau an öffentlichen Bibliotheken. Frankfurt am Main: Klostermann, 1997

Vom Entdecker zum Rechercheprofi: Klassenführungen im Projekt "Öffentliche Bibliothek und Schule – Neue Formen der Partnerschaft" / Bertelsmann Stiftung (Hrsg.), Gütersloh: Verl. Bertelsmann Stiftung, 1998

Unselbständige Sekundärliteratur

Bathe, Ulrich: Computergestützter Unterricht in der Hauptschule. In: Pädagogische Welt. Zeitschrift für Unterricht und Erziehung, 51. Jahrgang, August 1997

Bischof, Ulrike; Heidtmann, Horst: Leseverhalten in der Erlebnisgesellschaft: Eine Untersuchung zu den Leseinteressen und Lektüregratifikationen von Jungen. In: Lesen zwischen Neuen Medien und Popkultur: Kinder- und Jugendliteratur im Zeitalter multimedialen Entertainments / Hans-Heino Ewers (Hrsg.).-Weinheim und München: Juventa Verlag, 2002

Conrady, Karl Otto: Warum noch zum Lesen aktivieren – und wie? In: Lebenswelten und Medienräume: Jugendliche, Bibliothek und Schule / Karl Otto Conrady (Hrsg.), Gütersloh: Verl. Bertelsmann Stiftung, 1997

Dannenberg, Detlev: Wann fangen Sie an? Das Lernsystem Informationskompetenz (LIK) als praktisches Konzept einer Teaching Library In: Bibliotheksdienst 7/8, 2000

Droll, Petra; Dannert, Martina: OPAC - Einführungen als Variante einer Medienrallye. In: Mehr mit Medien machen, Bd. 6. a.a.O.

Hautzinger, Claudia: Konzeption der Medienrallyes in der Kinderbücherei KIM im Wilhelmshof Stuttgart. In: Mehr mit Medien machen, Bd. 6. a.a.O.

Heidtmann, Horst: Leseförderung durch Film und Fernsehen. In: Beiträge Jugendliteratur und Medien, 6. Beiheft 1995, Arbeitsgemeinschaft Jugendliteratur und Medien (Hrsg.), Weinheim: Juventa Verlag GmbH, 1995

Hurrelmann, Bettina: Abschließende Podiums- und Plenardiskussion. In: Lesen im Umbruch – Forschungsperspektiven im Zeitalter von Multimedia: Dokumentation des Symposiums der Stiftung Lesen in Zusammenarbeit mit dem Börsenverein des deutschen Buchhandels am 27./28. Juni 1997 in Frankfurt am Main / Stiftung Lesen (Hrsg.), 1.Aufl., Baden- Baden: Nomos Verl.-Ges.,1998

Hurrelmann, Bettina: Lese- und Mediengewohnheiten im Umbruch – eine Pädagogische Herausforderung. In: Lesen im Umbruch – Forschungsperspektiven im Zeitalter von Multimedia. a.a.O.

Klingler W. u.a.: Mediennutzung der Zukunft. In: Media Perspektiven, Heft 10, 1998

Krüger, Susanne: Jenseits akademischen Wortgeklingels: Die kooperative Kinder- und Jugendbibliothek – Notwendigkeit und Chance. In: Buch und Bibliothek 50, Heft 6/7, 1998

Krüger, Susanne: Rechercheprojekt an der Schul- und Stadtteilbibliothek Stuttgart-Neugereut, Zusammenfassender Bericht

Niesyto, Horst: Medienpädagogik und soziokulturelle Unterschiede. In: Themen (Rundbrief Nr.42): Mediengesellschaft - Neue Klassengesellschaft, GMK (Hrsg.), Bielefeld: 1999

Schmundt, Hilmar: Lehrer in der Hardware-Falle. In: Der Spiegel, Nr. 27, Spiegel-Verlag, Hamburg: 2002

Schultz: Birgit G.: „Von Büchern und Mäusen.“ Eine Multimedia - Rallye. In: Mehr mit Medien machen, Bd. 6. a.a.O.

Stache - Thorn, Birgit: Computerzeit im Bücherschiff. In: Mehr mit Medien machen, Bd. 6. a.a.O.

Thimm, Katja: „Guten Morgen, liebe Zahlen“. In: Der Spiegel, Nr. 27, 2002, Spiegel-Verlag, Hamburg: 2002

Sonstige Quellen

Internet

www.stuttgart.de/stadtbuecherei/kinderbuecherei/rallye.htm
Zugriff am 23.9.2002

www.ifak-kindermedien.de/kinderbibliothek/Einstieg/Medienrallye/Medienrallye.htm
Zugriff am 23.09.2002

http://www.ifak-kindermedien.de/kib_sprachenrallye.htm
Zugriff am 7.10.2002

Gespräche

Gespräch mit der Klassenlehrerin der Klasse 6.7 im Schuljahr 2001/2002, am 28.05.2002

Gespräch mit dem Klassenlehrer der Klasse 6.8 im Schuljahr 2001/2002, am 05.06. 2002

Gespräch mit der Leiterin des Kinder- und Jugendbereichs der Stadtbücherei Stuttgart, und Zuschauern bei einer Einführungsrallye für eine siebte Klasse der Rosenberg-Hauptschule, Stuttgart, am 28.06. 2002

Gespräch mit der Klassenlehrerin der Klasse 6.7, am 11.07.2002

Gespräch mit dem Klassenlehrer der Klasse 6.8 und einer weiteren Lehrerin, die bei der Medienrallye der Klasse 6.8 dabei war, am 19.07.2002

Medien für die Rallye – Stationen

Die Geschichte der Fußball - Weltmeisterschaften / Dietrich Schulze-Marmeling; Hubert Dahlkamp(Hrsg.), Göttingen : Verl. Die Werkstatt, 2002.

Microsoft Encarta Enzyklopädie CD-ROM 2000

Karakum: Das Wüstenabenteuer, Agthe, Arend [Regie], München, VMP, 1995

Schami, Rafik: Malula & der Fuchs als Vegetarier, Frankfurt, Network Medien GmbH

Sieger, Ted; Sutter, Liz: Klasse Muheim. Bd. 2: Es bleibt einem nichts erspart, Zürich: Edition Moderne, 1998

Erklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Diplomarbeit selbständig angefertigt habe. Es wurden nur die in der Arbeit ausdrücklich benannten Quellen und Hilfsmittel benutzt. Wörtlich oder sinngemäß übernommenes Gedankengut habe ich als solches kenntlich gemacht.

Ort, Datum

Unterschrift